

CHRISTOPHE LEBLANC

MAGE DE CERBERUS

*Un homme doit attendre son temps
Car au moment venu
Il devient éternel*



TABLE DES MATIÈRES

<i>Common Actions</i>	3
Combat	3
Movement	5
Spellcasting	6
Mounted	7
<i>Christophe Leblanc</i>	8
Class Features & Feats	9
Weapons & Attacks	11
Armor & Defense	12
Equipment and treasure	13
Movement & Acrobatics	14
Senses & Stealth	14
Fortitude & Reflex & Will Save	15
Spellcasting	15
Alchemy	17
<i>Sorts Leblanc</i>	18
Agrandir l'humain	18
Dowsing	18
Objet lourd	19
Mouvement automatique	19
Surveillance multiple	20
To the past	20
Vivre le futur	21
Vivre le passé	21
Barrier II	21

Wild Axes	22
Recall Axes	22
Unique Signature	23
Loup Blanc	23

COMMON ACTIONS

Dans ce petit chapitre, on présente une liste d'actions qu'on utilise très souvent en mode tour par tour. Ce sont des actions qui sont plus générales que les actions qu'on retrouve dans la feuille du personnage.

COMBAT

Reload weapon

La recharge d'une arme est très spécifique à l'arme. En revanche, prendre une nouvelle flèche fait partie de l'attaque itérative.

Temps : Variable, voir l'arme; **Consomme** : Variable, voir l'arme

Draw Hidden Object or Weapon

On sort subtilement un objet, ou une arme, sans être vu. Il faut opposer un jet *Sleight of Hand* contre le sens *See*. Si l'objet est situé dans un endroit moins accessible, l'action prend un temps Standard.

Temps : Move ou Standard; **Consomme** : Tout le groupe Move, ou alors tout le groupe Standard

Full charge

On fonce sur un adversaire pour l'attaquer. On peut bouger d'une distance qui est au maximum $2 \times$ vitesse. On consomme à ce moment là les unités de mouvement nécessaire dans les deux groupes Move et Attack. La charge donne un bonus de +2 pour toucher, et +25% dégats à son attaque. Si l'adversaire réagit au tout dernier moment, à une distance d'arme, il faut lancer un jet de Reflex comme si cette attaque était en temps Swift. On peut également bouger une fois le coup de la charge donné.

Temps : Standard; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack & une attaque itérative

Small charge

On fonce sur un adversaire pour l'attaquer. On peut bouger d'une distance qui est au maximum $1 \times$ vitesse. On consomme à ce moment là les unités de mouvement nécessaire dans les deux groupes Move et Attack. La charge donne un bonus de +2 pour toucher, et +25% dégats à son attaque. Si l'adversaire réagit au tout dernier moment, à une distance d'arme, il faut lancer un jet de Reflex comme si cette attaque était en temps Swift. On peut également bouger une fois le coup de la charge donné.

Temps : Move; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack & une attaque itérative

Brace

On se prépare à contrer une charge. On reçoit un bonus de +2 pour toucher, et +25% dégats sur notre première attaque.

Temps : Swift; **Consomme** : Une attaque itérative

Attack

On fait une attaque itérative à un adversaire avec une épée ou un arc, par exemple. On peut utiliser au maximum 50% de nos unités de mouvement.

Temps : Swift; **Consomme** : Une attaque itérative et des unités de mouvement.

Parry

On fait une parade avec notre arme. Il faut égaliser ou battre l'attack roll de l'attaque pour parer avec succès. On peut bouger avant la parade également et utiliser au maximum 50% de nos unités de mouvement.

Temps : Swift+; **Consomme** : Une attaque itérative et des unités de mouvement.

Apply poison

On enduit notre arme avec un poison (qui est en main).

Temps : Standard; **Consomme** : Une action standard.

Throw weapon or object

On lance un objet ou une arme qui est en main. Range increment : 10ft.

Temps : Swift; **Consomme** : Une action swift.

Draw weapon or Sheathe Weapon

La créature dégaine son arme, qui est dans un endroit rapidement accessible. On peut également rengainer notre arme.

Temps : Swift; **Consomme** : Une action swift.

Drink potion

On boit une potion qui est en main. On peut bouger pendant cette action.

Temps : Move; **Consomme** : toutes les unités de mouvement.

Prendre un objet en main depuis son sac

Lancer un sort en temps standard implique parfois l'utilisation des gestes somatiques, des composantes verbales et de l'utilisation d'un objet ou substance pour se concentrer.

Temps : Standard; **Consomme** : 1 action standard.

Drop item

On lâche un objet qui est dans nos mains.

Temps : Free action

Pick up item from ground

On ramasse un objet qui est par terre.

Temps : Move; **Consomme** : Tout le groupe move

MOVEMENT

Dans cette section, il faut noter que pour toutes les actions de mouvement, on doit toujours faire au moins 5ft. Donc, on peut faire 5ft, 10ft, 15ft, mais pas 7ft, 11ft ou 3ft.

Double move

On bouge à notre meilleure vitesse. On utilise les unités de mouvement nécessaires dans les Groupes Standard et Move. Double move peut-être utilisé pour éviter une charge si le jet de Reflex est gagné, et que la distance parcourue pour fuir est suffisante.

Temps : Standard; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack

Single move

On bouge à notre meilleure vitesse. On utilise les unités de mouvement nécessaires dans les Groupes Standard et Move. Single move peut-être utilisé pour éviter une *Small charge* si le jet de Reflex est gagné, et que la distance parcourue pour fuir est suffisante.

Temps : Move; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack

Get up

La créature se lève depuis la position couchée.

Temps : Move; **Consomme** : La moitié du mouvement

Drop down

La créature se lance à terre. Ce qui permet d'éviter des attaques et des projectiles. La créature est **prone** après.

Temps : Swift; **Consomme** : Une action swift.

Run

Le personnage court de toutes ses forces. Il franchit une distance qui est égale à 4x sa vitesse. Cette action ne peut pas être utilisée pour franchir un terrain difficile.

Temps : Move; **Consomme** : Tout

Bouger furtivement

Le personnage bouge furtivement. Il peut seulement bouger de façon furtive à une vitesse qui est égale au quart de sa vitesse normale. Einare oppose son score de *Stealth* aux sens de ses adversaires.

Temps : Move; **Consomme** : Mouvement

Run and long jump

Le personnage court, et saute aussi loin qu'il peut. On peut se donner un élan d'au maximum la moitié de notre vitesse, avant de sauter. On peut faire au maximum 2 sauts par tour, en consommant le groupe Move et le groupe Standard.

Temps : Move; **Consomme** : Tout le mouvement

Run and vertical jump

Le personnage court, et saute aussi haut qu'il peut. On peut se donner un élan d'au maximum la moitié de notre vitesse, avant de sauter. On peut faire au maximum 2 sauts par tour, en consommant le groupe Move et le groupe Standard.

Temps : Move; **Consomme** : Tout le mouvement

SPELLCASTING

Dismiss spell

Le magicien annule un sort qui est en cours.

Temps : Move; **Consomme** : Tout le groupe move

Release spell

Le magicien relâche un sort qui a été chargé avec **Suspended spell**.

Temps : Swift; **Consomme** : Une action swift.

Suspended spell

Le magicien qui charge un sort est capable de retenir le sort dans ses mains, et de le relâcher avec une action **swift** le moment voulu. Le sort peut être gardé dans les mains du magicien pour un nombre de tours égal au modificateur d'intelligence de celui-ci.

Temps : Standard; **Consomme** : Une action standard.

Cast spell

Lancer un sort en temps standard implique parfois l'utilisation des gestes somatiques, des composantes verbales et de l'utilisation d'un objet ou substance pour se concentrer.

Temps : Standard; **Consomme** : 1 action standard.

Cast Quickened spell

On lance un sort en utilisant la métamagie *Quicken Spell*, ce qui consomme 4 emplacements de sorts.

Temps : Swift; **Consomme** : Une action swift.

MOUNTED ACTIONS

Horse charge

Cette action est largement similaire à l'action *Full Charge*, sauf que le bonus pour toucher est de +4, et le bonus de dégâts est de +75%. Note : Pour cette action, il faut consommer les unités de mouvement et l'attaque itérative pour sa monture également.

Temps : Standard; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack & une attaque itérative

Small horse charge

Action similaire à *Horse charge*, sauf qu'on peut franchir au maximum moins de distance.

Temps : Move; **Consomme** : Des unités de mouvement dans les Groupes Move et Attack & une attaque itérative

Monter sur le cheval & Sauter sur le cheval

Lucius monte et débarque de son cheval rapidement.

Temps : Swift; **Consomme** : Action swift

Monter & Débarquer

Lucius monte et débarque de son cheval en temps normal.

Temps : Move; **Consomme** : 25% du mouvement

CHRISTOPHE LEBLANC

Christophe est né à Cerberus. Il a comme parents Johan Leblanc et Madeleine Alois. Il est né de l'union des deux plus puissantes familles de magiciens de Cerberus. Christophe vit une vie isolée, dans le calme et dans le luxe, entouré constamment de gens puissants et importants. Devenu jeune adulte, Christophe essaie de s'échapper le plus possible de cette vie. Il veut voir le monde, et rencontrer des personnes qui ne pensent pas comme lui. Il en a marre de parler de politique, argent, mariages et magie constamment. Son père Johan Leblanc voit que son fils n'est plus en amour avec le plan qui a été tracé pour lui par sa mère, et intervient pour donner à Christophe plus de libertés.

Christophe part donc en voyage un beau matin avec un peu d'argent, une armure de cuir et une épée, à son grand plaisir. Il revient 2 ans plus tard avec un ami appelé Einar. En voyage, comme promis à son père, il avait continué de travailler sa magie, et celle-ci est suffisamment puissante pour le laisser entrer en 3ème année, dans l'école de magie de Cerberus. Cette école n'est pas généralement fréquentée par les Leblanc, mais Christophe n'est pas un mage ordinaire. Il a besoin de motivation et de compétition.

Des tracas pèsent cependant sur Christophe. Avec son voyage, il a pu voir la réalité des gens de Cerberus, et leur oppression aux mains de Vlad Varanov. Il a également vu la guerre sur Brazzant, mais Einar le rassure en lui disant que c'est ce que les habitants de Brazzant préfèrent.



Christophe Leblanc

Wizard Level 10, Medium humanoid

Languages Archon

Stealth 1d20+12

Senses Human vision and senses

See 20, **Smell** 20, **Hear** 22, **Touch** 22, **Taste** 20

GENERAL

STR +3, **DEX** +5, **CON** +4

INT +12, **WIS** +5, **CHA** +5

BAB : +10

HD : 10d10 (100 hp) + 10 × 4 = 140 hp

CL : 17 (sans le staff)

Spell DC : 30 (sans le staff)

Fortitude :+16

Reflex :+17

Will :+17

AC :41

Flat-footed :36

Touch :15

Speed :30 ft

H-jump :18 ft

V-jump :4 ft

CLASS FEATURES AND FEATS

Voici les feats possédées par Christophe

Metamagic feats

Christophe est très doué en métamagie, comme tout mage qui veut exceller.

Quicken Spell Accélère le lancement du sort

Empower Spell Ajoute +50% aux dégats d'un sort

Reach Spell Augmente la portée du sort, en échange de plus de puissance magique

Elemental Spell Change l'élément du sort

Silent Spell Enlève les composantes verbales

Still Spell Enlève les composantes somatiques

Conjure Component Peut créer certaines composantes manquantes à partir de sa magie

Wizard feats

Christophe s'est entraîné pour augmenter la force de sa magie, en général. De plus, il s'est intéressé à l'enchantement des armes et armures, en partie pour pouvoir enchanter les armes et armures de son ami Einar.

Spell Power 1-2 Augmente le caster level de 1 chaque fois que le feat est pris

Enchant Weapons & Armor 1-2-3 +2 au DC, -5% coût

Mobile Caster Christophe peut bouger à la moitié de sa vitesse lorsqu'il lance un sort

Scribe Scroll Création de scrolls

Brew Potion Création de potions

Crafting feats

Christophe a un atelier de menuiserie chez lui. Il fait des sculptures en bois pour son plaisir. Parfois, il en offre à ses amis.

Craft Traps&Other 1-2 +2 au DC, -5% coût

Alchemy feats

Christophe est très doué pour l'alchimie et pour l'instant il maîtrise bien le concept de *mutagène*, une substance qui augmente les capacités physiques, au détriment de la clareté d'esprit. Il compte améliorer son alchimie dans le futur.

Mutagen Crée un mutagène qui augmente la force et la dextérité de celui qui le boit, au détriment de sa stabilité d'esprit. Le mutagène doit être accepté pour fonctionner, sinon un simple Fortitude Save DC 20 détruit ses effets. Le mutagène donne +2 STR, +2 DEX en échange de -1 INT et -1 WIS. Préparer le mutagène est complexe, et nécessite une heure de préparation en utilisant un laboratoire. Le mutagène est actif dans le corps pendant un nombre heures qui dépend de l'intelligence du mage. Un seul mutagen peut être actif.

Bloodline feats

Sang Alois +5 en Intelligence

Sang Leblanc +5 en Caster Level

General feats

Resilience 1-2-3 +2 HP à chaque HD

Iron Will 1 Augmente le Will Save de +2 chaque fois que le feat est pris

Greater Fortitude 1 Augmente le Fortitude save de +2 chaque fois que le feat est pris

Lightning Reflexes 1 Augmente le Reflex save de +2 chaque fois que le feat est pris

Stealth 1 Augmente Stealth de +2

Sleight of Hand 1 Augmente Sleight of Hand de +2

Ride 1-2-3 Augmente le jet de Ride de +2

WEAPONS & ATTACKS

Arme	Jet d'attaque	Dégats
+5 Longsword	1d20+18	1d10+8
+5 TH Longsword	1d20+18	1d10+9
+5 Longbow	1d20+18	1d8+8
Staff Leblanc	1d20+18	2d8+9

Christophe essaie de combattre avec ses armes le plus possible, même si utiliser sa magie serait plus facile. On lui a donné accès à des armes très puissantes qui existent dans sa famille, mais il préfère utiliser les siennes. Il a acheté ses armes à un petit forgeron de campagne. Les stats des armes suivantes n'utilisent pas le mutagène de Christophe.

+5 Longsword :

Jet d'attaque = 1d20 + 10bab + 3 str + 5 weapon = 1d20+18

Dégats de l'épée (2 mains) = 1d10 + 3*1.5 force + 5 weapon = 1d10+9

Dégats de l'épée (1 main) = 1d10 + 3 force + 5 weapon = 1d10+8

+5 Longbow :

Un arc long. Le range increment est de 100ft.

Jet d'attaque = 1d20 + 10bab + 3 str + 5 weapon = 1d20+18

Dégats de l'arc = 1d10 + 3 force + 5 weapon = 1d10+8

Staff blanc des Leblanc

Christophe possède ce staff, un cadeau de son père. Il est rare de voir Christophe avec ce staff. Il ne l'utilise typiquement que pour les cérémonies.

Le staff est magique, et fait les choses suivantes pour son porteur, qui doit être de sang Leblanc.

1. Augmente le caster level de deux
2. Permet de se battre car le staff est très solide. Le staff est enchanté comme une arme +5, et le damage dice est 2d8.
3. Permet de lancer un sort Quickené trois fois par jour

4. Permet de se transformer en aigle à tête blanche, une fois par jour. Temps de transformation : Swift, Vitesse : 100ft flying. La forme de l'aigle dure 6 heures au maximum. Peut se transformer/détransformer à volonté.

ARMOR & DEFENSE

Armure	Valeur
AC	41
Flat-footed	36
Touch	15

Christophe n'est pas vraiment vêtu comme un mage de Cerberus. Christophe porte une armure légère en cuir clouté, qu'il a enchanté lui-même. Il porte également un anneau de résistance à la magie, et un anneau d'armure, des cadeaux de son père et de sa mère.

+5 Studded Leather :

L'armure en cuir clouté de Christophe.

Armure = +3 base +5 enchantement = +8

+5 Ring of Protection :

Un cadeau de la mère de Christophe, Madeleine Alois

Armure = 5 (enchantement)

+5 Ring of Resistance :

Un cadeau de Johan Leblanc pour son fils. Cet anneau augmente tous les jets de sauvegarde de 5.

+5 Mithril Chain Shirt :

Un chandail en mithril fabriqué par un forgeron de Askenon pour la famille Leblanc. Le mithril permet au chandail d'être très léger résistant, ce qui permet à Christophe d'utiliser toute sa dextérité. Christophe porte ce chandail en dessous de son armure de cuir.

Armure = 4 base + 4 mithril + 5 enchantement = 13 AC

Robe Blanche des Leblanc

Une robe de mage de Cerberus; mais dans le style de la famille Leblanc. C'est une robe blanche, ce qui fait un contraste énorme avec le design habituel, qui est noir et rouge. Christophe porte seulement cette robe dans les grandes occasions.

1. La Robe Blanche contient un sort de Mage Armor amélioré qui donne +12 AC à son porteur.
2. La Robe Blanche permet de léviter à volonté. Temps : Swift Action, Vitesse de lévitation : 10ft
3. La Robe Blanche permet au porteur de supporter beaucoup mieux la douleur. La limite pour lancer un sort sous la douleur, passe donc de 20% HP max à 60% HP max.

EQUIPMENT AND TREASURE

Ici, on liste les pièces de l'inventaire ou de l'équipement les plus importantes.

Total gold

Christophe, étant un Leblanc, a accès à une fortune personnelle d'environ 50 000 gp en pièces d'ors et gems.

Travel gold

En général, Christophe voyage avec environ 2000 gp en pièces d'ors et en gems.

Christophe Leblanc's spellbook

Le grimoire de Christophe; il contient ses sorts, ses notes personnelles, et ses formules pour l'alchimie. Christophe l'a enchanté afin que le grimoire puisse contenir un grand nombre de pages sans être trop encombrant, le grimoire tourne lui-même les pages sur commande mentale. Le grimoire est protégé avec un mot de passe.

Si le mauvais mot de passe est donné, le grimoire prend instantanément un poids 1000 fois supérieur (1 tonne). Si le grimoire tombe sur quelqu'un dans un endroit qui peut tuer, le grimoire fait 10d6 de dégâts, et reprend ensuite son poids normal.

Potions and scrolls

Christophe garde sur lui une certaine quantité de potions et de scrolls. Il utilise les potions en cas d'urgence, car elles sont coûteuses à produire. **Potion of Cure Medium Wounds x10** : 30 hp par potion

Potion of Jump x2 : CL 17, DC 33

Potion of See Invisibility x2 : CL 17, DC 33

Scroll of Fireball x3 : CL 17, DC 33

Scroll of Invisibility x2 : CL 17, DC 33

MOVEMENT & ACROBATICS

Mouvement de Christophe :

Vitesse $30\text{ft} + 8\text{ ft stats} = 38\text{ft}$

Saut horizontal $10 + 8\text{ stats} = 18\text{ft}$

Saut vertical $18/4 = 4\text{ft}$

On calcule la vitesse du personnage de la façon suivante. La vitesse est influencée par la force, la dextérité ainsi que d'autres dons. On tronque la valeur de la vitesse au multiple de 5 le plus proche.

Vitesse : Vitesse base + STR + DEX + autres bonus

On calcule la distance maximale du saut horizontal de la façon suivante. Cette distance est influencée par la force et la dextérité du personnage. Le saut vertical, lui, est égal au quart de cette distance.

Saut horizontal : $10 + \text{STR} + \text{DEX} + \text{autres bonus}$

Saut vertical : $1/4$ horizontal

SENSES & STEALTH

Type	Valeur
Stealth	1d20+12
See	20
Smell	20
Hear	22
Touch	22
Taste	20

On calcule les sens et le Stealth en donnant une grande importance au niveau et aux stats pour le calcul du score final. Le jet Stealth est toujours lancé en opposition à une valeur statique, donc on utilise la notation 1d20+X.

On calcule les sens et Stealth de la façon suivante dans Cerberus RPG :

Sens = 10 (base) + $1/2$ niveau + STAT du sens + autres bonus

Stealth = $1d20 + 1/2$ niveau + DEX + autres bonus

FORTITUDE & REFLEX & WILL SAVE

Type	Valeur
Fortitude	1d20+16
Reflex	1d20+17
Will	1d20+17

Dans Cerberus RPG, on calcule les jets de sauvegarde en considérant le niveau du personnage ainsi que d'autres bonus. Les races et les classes donnent des bonus substantiels aux jets de sauvegarde.

On calcule toujours le bonus de base des saves de la façon suivante :

Bonus de base = 10 + Plancher(1/2 niveau)

Et ensuite, on calcule le save de la façon suivante :

Save = Bonus de base + STAT + Autres bonus

SPELLCASTING

Valeurs calculées :

Spell DC = DC 30

Spell Slots par niveau = 8

CL = 17, 19 avec le staff

Nombre de sorts pour un niveau de sorts : $4 + \text{INT}/3$

Spell DC : $10 + \text{FLOOR}(1/2 \text{ CL}) + \text{INT}$

L'homme de Cerberus est habité par un pouvoir d'une source inconnue. Ce pouvoir a été nommé *magie*. Cependant, peu sont ceux capables d'utiliser leur magie naturellement. L'utilisation de la magie demande de nombreuses études, et une intelligence hors du commun.

La présence des particules de magie a été observée sur l'entiereté du corps, avec le sang et les organes de digestion étant des endroits particulièrement riches.

Pour lancer un sort, le mage se concentre et visualise le sort qu'il doit lancer, dans toute sa complexité.

Certains sorts nécessitent également de prononcer certains mots (composantes verbales), d'effectuer certains gestes (composantes somatiques) et de sacrifier un objet pour lancer le sort (composantes matérielles). Tous ces éléments améliorent l'efficacité d'un sort.

Les sorts peuvent également être modifiés avec l'utilisation de la *métamagie*. Par contre, la métamagie demande au mage de fournir plus de puissance.

Les sorts sont séparés en *niveaux de sorts*. Les niveaux de sort vont de 0 (cantrip) à 10 (epic). Le niveau d'un sort représente la quantité de concentration nécessaire pour lancer le sort. Un mage a une quantité de concentration limitée dans sa journée, et c'est pour cela qu'il a une limite dans le nombre de sorts qu'il peut lancer. *On peut lancer un sort de niveau inférieur, avec un slot de niveau supérieur*. Par exemple, on peut lancer une Fireball (niveau 3), avec un slot de niveau 4.

Christophe Leblanc est habile dans les sorts de base du mage de Cerberus, mais il ne fait aucune nécromancie. Christophe a développé des sorts de divination qui sont pour lui de la même difficulté que le reste (niveau 5), mais pour un mage normal, ce sont des sorts de très haut niveau.

Level 5 Mage's Private Sanctum; Hungry Pit; Wall of Stone; Symbol of Scrying; Prying Eyes; Hold Monster; Persistent Image; Fabricate

Level 4 Dimensional Anchor; True from; Dream Shield; Stoneskin; Acid Pit; Minor creation; Solid Fog; Arcane Eye; Scrying; Detect Scrying; Confusion; Wall of Ice; Shadow Step; Illusory Wall; Stone Shape

Level 3 Fireball; Nondetection; Selective Alarm; Stunning Barrier, Greater; Force Anchor; Spiked Pit; Locate Weakness; Hold Person; Heroism; Major Image; Adjustable Disguise; Wall of Nausea; Beast Shape I; Flame Arrow; Haste; Gaseous Form; Wind Wall

Level 2 Protection from Energy; Invisibility; Create Pit; Arcane Lock; Glitterdust; Detect Magic Greater; See Invisibility; Hidden Presence; Darkness; Frigid Touch; Defensive Shock; Minor Image; Magic Mouth; Bull's Strength; Cat's Grace; Bear's Endurance; Darkvision; Levitate; Whispering Wind

Level 1 Alarm; Shield; Mage Armor; Invisibility Alarm; Stunning Barrier; Snowball; Stone Shield; Floating Disk; True Strike; Disguise Self; Silent Image; Vanish; Long Arm

Level 0 Detect Magic; Light; Dancing Lights; Ray of Frost; Ghost Sound; Mage Hand; Message; Open/Close; Arcane Mark; Prestidigitation; Draw Blood

ALCHEMY

Les potions de l'alchimiste sont contenus dans des petites fioles qui sont portées dans un endroit à accès rapide. Le contenu de ces fioles est mélangé à du sang de mage pour produire l'effet désiré. Une fois le mélange effectué, l'effet magique persiste pendant un nombre de tours égal à l'intelligence de l'alchimiste qui a fait la préparation. Pour que l'effet de la potion persiste plus longtemps, il faut stabiliser la potion avec de l'or.

Pour utiliser la potion, le mage peut l'avaler, le lancer, ou alors l'appliquer sur sa peau. Puisque les potions nécessitent une préparation extensive, elles doivent être préparées d'avance.

Le mage de Cerberus possède des emplacements de sorts dédiés pour l'alchimie.

Christophe Leblanc's Alchemy :

Spell slots : +12 INT / 3 = 4 slots + 4 slots base = 8 slots of each level.

Spell DC : 10 + FLOOR(1/2 CL) + 12 INT = DC 30

Christophe connaît les bases de l'alchimie, mais ce n'est pas sa spécialité. Il préfère lancer des sorts. Néanmoins, savoir comment préparer les extracts de soin est extrêmement important pour un mage de Cerberus, car on peut transformer les extracts en potions, pour ensuite les vendre. C'est la source d'une grande richesse pour le peuple de Cerberus.

Level 4 Cure Critical Wounds; Stoneskin; Earth Glide

Level 3 Cure Serious Wounds; Haste

Level 2 Cure Medium Wounds; Bear's Endurance; Air Step; Barkskin, Blood Armor; Bull's Strength; Cat's Grace; Eagle's Splendor; Fox's Cunning; Delay Poison; Invisibility; Ironskin; Resist Energy; See Invisibility; Spider Climb; Touch Injection; Transmute Potion to poison;

Level 1 Cure Light Wounds; Long Arm; Enlarge Person; Disguise Self; Fabricate Disguise; Reduce Person; Jump; True Strike]

LEBLANC SPELLS

Dans cette section, on y trouve des sorts spéciaux, créés par Christophe Leblanc, ou alors par d'autres membres de la famille Leblanc. Ces sorts ne sont pas partagés avec les autres familles de mages, pour des raisons évidentes.

Les Leblanc sont habiles dans toutes les formes de magie, sauf la nécromancie. Ils sont également très compétents en Alchimie. Le jeune Christophe Leblanc maîtrise tous les sorts Leblanc qu'il a pu apprendre. Il pourrait en connaître beaucoup plus, mais il n'a plus l'intention d'augmenter ses connaissances en sorts pour le moment. Il s'intéresse plutôt à ses propres sorts.

Agrandir l'humain

Wizard 5, Transmutation

Counters : Dispel, Spell Resistance, Fortitude Save

Action : Standard action

Cast Range : close creature

Components : V,S

Duration : rounds/level

Le mage augmente transforme un homme ou un nain en taille Large. Les stats du corps sont ajustées de la façon suivante :

1. Augmentation du damage dice
2. Augmentation de la force de 50%
3. Augmentation de l'HP de 50%
4. -10 à toutes les classes d'armures : AC, Flat-footed et Touch.

Dowsing

Find treasures

Wizard 5, Divination

Counters : Dispel, Spell Resistance

Action : Standard action

Cast Range : touched object

Components : V,S,M

Duration : minutes/level

Lorsque Christophe lance ce sort, il utilise la magie pour explorer les sols autour de lui; ce qui lui permet de trouver une source d'eau ou alors un gisement de minerai.

Objet lourd

Makes an object very heavy

Wizard 3, Transmutation

Counters : Dispel, Spell Resistance

Action : Standard action

Cast Range : touched object

Components : V,S,M

Duration : rounds/level

The Wizard changes the weight of an object with transmutation magic. The object becomes 1000 times heavier. If the object drops on a critical body part, it deals CL x damage, and the effect of the spell ends.

Mouvement automatique

The body moves optimally to avoid blows

Wizard 5, Divination

Counters : Dispel

Action : Standard action

Cast Range : Personal

Components : V,S,M

Duration : 1/2 rounds/level

Un sort inventé par Christophe Leblanc. En se concentrant sur son futur, le mage enchante son propre corps afin qu'il évite les coups que la magie a pu prévoir. Le sort fonctionne seulement si le mage peut bouger habilement à la base. Il faut donc au moins +4 en DEX pour utiliser ce sort.

Pour ce sort, l'intelligence et la puissance du mage sont de la même importance. Le mage gagne donc CL+INT/2 en AC Touch.

Surveillance multiple

Wizard 5, Divination

Keep check of multiple areas at once

Counters : Dispel

Action : Standard action

Cast Range : Touch **Components** : V,S

Duration : days/level

Un sort inventé par Christophe Leblanc. Lorsque le mage touche à un objet ou n'importe quelle surface, il peut activer ce sort, qui reste actif très longtemps. Ce sort est un capteur invisible qui enregistre les odeurs, le son et l'image sur une distance de 60ft. Le capteur ne peut pas voir à travers les murs ou détecter les invisibles

Lorsque le mage est à une distance de 60 ft du capteur, il peut récupérer avec une action **swift** toute l'information du capteur. Il faut environ 1 minute au mage pour comprendre l'information qui a été recueillie.

To the past

Experience the past, as it was recorded

Wizard 7, Divination

Counters : Anti-divination lock

Action : Standard action

Cast Range : close, 30ft

Components : V,S,M

Duration : Concentration, until end

Any area with a faint magic presence contains the past, from the moment of the arrival of magic to the place, to now.

The Wizard casts *To the past* and travels to the past, with a maximum distance in time that is the number of minutes equal to his caster level. The Wizard sees the scene, perfectly recreated from magic, and can move within it, and see very small details, and stop time to study. The Wizard go back, forward, and move very rapidly within this picture. The Wizard starts his past travel at the time of his choosing. The Wizard can travel forward and backward through his vision of the past at a faster speed, the pace of which is only limited by his intelligence. This

speed is equal to 1% for every Intelligence point. During fast travel, the Wizard can only see and hear normally, and cannot zoom on specific elements.

Vivre le futur

Vivre le futur qui n'est pas encore écrit

Wizard 5, Divination

Counters : None

Action : Standard action

Cast Range : personal

Components : V,S,M

Duration : 1 month

Un sort d'un nouveau genre créé par Christophe Leblanc. Aucun sort semblable dans son fonctionnement n'existe. Bien des mages ont déjà essayé de voir dans le futur, mais seul un génie est capable de voir à travers la complexité de ce système. Christophe a trouvé le moyen d'utiliser un pouvoir plus grand que le sien dans cette recherche. Il n'a qu'à se laisser naviguer dans les propositions. Le sort fonctionne de la façon suivante : Christophe demande de l'information sur un sujet en particulier. À partir de ce moment, sa magie devient active, et travaille à explorer les possibilités. Ce sort est actif pendant un mois au maximum. La vision peut survenir à n'importe quel moment, et a une durée indéterminée. Le GM utilise le caster level pour calculer la probabilité que la vision aie lieu, ainsi que l'intelligence de Christophe pour calculer le flou de la vision.

Vivre le passé

La magie n'oublie pas

Wizard 5, Divination

Counters : None

Action : Standard action

Cast Range : personal

Components : V,S,M

Duration : 1 month

Même sort que vivre le futur, mais le sort permet de laisser la magie découvrir le passé qui a été oublié.

Barrier II

A basic barrier

Wizard 5, Abjuration

Counters : None

Action : Standard action

Cast Range : personal

Components : V,S,M

Duration : rounds/level

Ce sort érige une barrière de force qui protège le mage du son, de la chaleur, des attaques physiques et certains sorts ciblés. La barrière a un nombre de points de vie égal à 7 hp/caster level. La barrière est personnelle et ne protège que le mage qui l'utilise.

Wild Axes

A basic barrier

Wizard 5, Conjunction/Transmutation

Counters : None

Action : Standard action

Cast Range : Close. The axes are created in the hands of the spellcaster.

Components : V,S,M (miniature wooden axe)

Duration : rounds/level

The spellcaster conjures two medium axes in his hands, or the hands of another fighter. The axes are well-made magical weapons that last only a limited time. While in the hands of the thrower, the axes are of an appropriate size, and weightless. But once they are in the air, the spellcaster concentrates and transmutes the axes to a Large size.

If the axes are not blocked, they continue on their path, cleaving their way until they are blocked by an enemy or by a very solid object or terrain.

Axes Travel Speed : 300ft 4d8 damage, 19-20 crit x3

Attack Roll : 1d20+2xCL

Damage : +1 damage/CL.

Recall Axes

The spell was not over

Wizard 5, Transmutation/Illusion

Counters : None

Action : Standard action

Cast Range : Close. The axes are created in the hands of the spellcaster.

Components : V

Duration : rounds/level

Recalls the Wild Axes created by the *Wild Axes* spell. Upon casting the recall spell, the axes turn invisible and soundless using a pattern illusion. The axes target flat-footed AC if the target is unaware of the axes's return. There is also no Reflex Save allowed in that case. The spell ends as soon as the axes touch the mage's body. The axes travel at the same speed upon return.

Unique Signature

Everything is unique

Determine the unique magical signature of an active magical effect

Wizard 5, Divination

Counters : A stronger illusion than this spell

Action : Standard action

Cast Range : Close

Components : V,S

Unique signature allows the wizard to investigate the origin of a spell from an active spell effect. It reveals who casted the spell, if that individual was known before. This spell has no counter if the magical effect was not masked with an illusion spell.

Loup Blanc

Le loup blanc de Cerberus

Wizard 5, Conjuration

Counters : Dispel, Spell Resistance

Action : Full-round action

Cast Range : close, 30ft

Components : V,S,M

Duration : rounds/level

Christophe fait apparaître un loup blanc qui combat pour lui. Pour créer ce loup, Christophe est parti vivre sur Brazzant tout un hiver. Lui et Einar ont suivi une meute de loups pendant de nombreux mois, ce qui a permis à Christophe d'étudier l'animal à distance grâce à ses pouvoirs de divination. Le loup a une vraie personnalité de loup, mais il sait comprendre les ordres

mentaux et verbaux de Christophe. Le loup peut se battre et pister avec grande aise. Si le loup ne combat pas, le loup dure plusieurs heures (hours/level).

Loup Blanc, Large beast

HP : CLx20

4 attaques par tour. 2 bite et 2 claw

Attack Roll : 1d20+2xCL

Damage Roll : 2d8+CL

Vitesse : 50 ft

Horizontal Jump : 50 ft

Vertical Jump : 12 ft

AC : 10+CL

Touch AC : 10 + 1/2 CL

Saves : 10 + 1/2 CL

Stealth : 10 + CL

See : 10 + CL

Smell : 10 + 2x CL

Hear : 10 + CL