

CHRISTOPHE LEBLANC



MAGE

TABLE DES MATIÈRES

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

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 générale, par souci que d'autres mages puissent copier leurs sorts supérieurs ou alors par manque d'intérêt. Lors de sa première semaine, Christophe obtient un ver magique appelé *vermana*. Le *vermana* est un parasite qui consomme la mana d'un mage et qui confère au mage des pouvoirs surnaturels en retour. Le *vermana* est une invention du célèbre alchimiste de Cerberus: Marcin Sobiesansky. Le *vermana* augmente la puissance des jeunes mages, leur permettant d'avoir une utilité plus immédiate sur un champ de bataille, plutôt qu'après 5 ans d'études. 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 pour sa difficulté supérieure. Christophe est un prodige en divination. Il voyage dans le passé avec des transes divinatoires depuis un jeune âge, 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.

Thalès attendait sa bière.

Il n'était pas calme comme à son habitude. Il frétilait. Ses yeux louchaient, et ses mains serrées tremblaient d'excitation.

Un contrat potentiel avec un noble! Ses pots-de-vin avaient fini par fonctionner! Il restait encore un problème cependant. Le contrat nécessitait de faire quelques calculs géographiques, et Einar et lui étaient nuls dans cette matière.

Qu'allait t-il donc faire?

Quelques minutes plus tard, un jeune homme entre dans l'auberge, commande et s'installe à une table seul. Il déploie une immense carte de Cerberus sur la table, et commence à dessiner des trajets dessus.

Thalès se lève, prend sa chaise, son pichet et s'assoit à côté du jeune Christophe Leblanc.
"Salutations, je me nomme Thalès. Jolie carte"

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

Defense

AC 27

Flat-Footed 24

Touch 13

Saves

Will +12

Reflex +7

Fortitude +5

Movement

Speed 30ft

Stealth 1d20+8

Senses

Perception 1d20+9

Class Features

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.

Vermana

Le vermana est un ver enchanté par une potion contenant de l'énergie psychique, une préparation d'alchimie et un puissant enchantement magique. Le vermana 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 vermana est examiné par le conseil des mages de Cerberus, qui ordonne une étude de ses effets sur de jeunes sorciers. Le vermana 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 vermana 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 Reflex Save.

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*.

Kit de survie (comprend une tente)

Rod of Quicken, Lesser

Un baton magique capable d'appliquer la métamagie *Quicken Spell* sur les sorts de niveau 1-4, sans coût additionel. Ce rod peut être utilisé trois fois par jour au maximum.

Robe de mage de Cerberus

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.

Effet: +2 à tous les saves

+5 Chain Shirt M5

Christophe porte une armure légère fabriquée par des nains d'Askenon et enchantée par son père Johan Leblanc.

Effet: +14 AC

Argent comptant

50 pièces d'or

Attaques

- +2 Pistolet M5:
 - Attack roll: 1d20+24
 - Damage: 1d8+17, 20-20, x4

SORTS

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 ($4 + \text{INT}/3$)

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, Vanish

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](#)

Level 3

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

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 *formules alchimique instable* est une potion faite sur le vif, qui doit être consommée 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 .

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

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

$$\mathbf{NbrPotions} = 7 (4 + INT/3)$$

Level 1

Cure Light Wounds: 18hp