

MAGE DE SOUTIEN OFFENSIF

La Catalyseur



Privilèges

Sortilège fétiche (4)
Sortilège fétiche (4)

Initiative 3D
Maitrise 4 OOOO
Chance 2 OO

Compétences magiques

Magie instinctive 9, Sphère de feu 8
Magie invocatoire 8, Sphère de métal 7
Reserve 7

Blessures

Type de blessure	Malus
Egratignure	OOO
Légère	OO -1
Grave	OO -3
Fatale	O -5
Mortelle	O



Caractéristiques

For	3	Res	6	Phy	5
Int	5	Vol	7	Men	6
Coo	6	Per	5	Man	3
Pre	4	Emp	4	Soc	3

Compétences non magiques :

Armes contondante (1/6)
Armes tranchante (1/6)
Corps à corps (4/9)
Esquive (7/12)
Co des dragons (2/8)
Co des Dragons (2/8)
Langage des signes (5/11)
Lire et écrire (3/9)

Sorts : (score de base/difficulté du sort ; point de magie)

Coup de Tonnerre (Feu)(17/15;3 ;1 Ac)
Subjugation (Feu)(17/15 ;5 ; 1 Ac)
Les Rugissantes (Feu)(16/15 4 ;2Tr)
Portail maudit (Feu)(16/15 ;7 ;2Tr)
Lame brisée (Métal)(16/15 ;1 ;1Ac)
Trait Acérés (Métal)(15/15 ;5 ;1 Tr)

Equipement

Le Mage de soutien Offensif possède une armure protection10, ainsi qu'une dague au cas où il arriverait au contact.

Artefact

1 anneau de sort (Lame Brisée, Pierre Niv1)

Tactique :

Le mage offensif est polyvalent. Il possède 2 types de sorts : les rapides pour prendre un avantage et les plus longs pour faire un maximum de dégâts.

Avec ses sorts rapides comme « lame brisée », il peut désarmer 2 adversaires en un tour. Avec « coup de tonnerre » et ses 2 NR d'initié, il peut paralyser 4 adversaires d'un coup, ses acolytes terminant le travail.

Avec ses sorts en plusieurs tours, tout dépend du temps qui lui est imparti. Soit, il lance « Les Rugissantes » pour effrayer les adversaire de son groupe, soit « Portail maudit » qui s'ouvre directement sur le groupe adverse créant une belle panique avec quand même 40 points de dégât sur un 4 sur tout un groupe ! Ou s'il n'a pas deux tours devant lui, il commencera par des sorts rapides (« lame brisée » ou « coup de tonnerres ») pour les déstabiliser et les mettre en difficulté contre ses acolytes. Une fois le combat lancé, les adversaires placeront en retrait la priorité d'éliminer le Mage qui aura à loisir de lancer ses sorts plus long.

Contre un adversaire puissant, afin d'aider ses acolytes, « trait acérés » entameront bien les défenses de l'adversaire le plus puissant d'en face.

