

MAGE D INFILTRATION

Le Murmure

Privilèges

Sortilège fétiche des cités* (4)
 Sortilège fétiche des cités* (4)
 Anonymat(3)

Initiative 3D
Maitrise 4 OOOO
Chance 2 OO

Compétences magiques

Magie instinctive 6, Sphère des cités 6
 Sorcellerie 6
 Reserve 12

Blessures

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



Caractéristiques

| | | | | | |
|-----|---|-----|---|-----|---|
| For | 5 | Res | 4 | Phy | 3 |
| Int | 6 | Vol | 7 | Men | 5 |
| Coo | 6 | Per | 6 | Man | 3 |
| Pre | 4 | Emp | 4 | Soc | 1 |

Compétences non magiques :

Discretion 7(10)
 Esquive 6(9)
 Escalade 5(8)
 Co de la magie 5(10)
 Co des dragons 4(9)
 Déguisement 6(9)
 Vie en cité 5(6)
 10 points libres pour les autres compétences.

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

Cache cache (12/15 ;5),
 Clé audacieuse (12/15 ;5) ,
 Élément du décor (12/15 ;3 ; 1ac),
 Poudre d'escampette* (16/18 ; 4 ; 2ac)
 L'inattention (12/20 ;6 ; 2ac)

Equipement

Le mage d'infiltration possède toujours des vêtements sombres quand il travail a nuit et neutre la journée.

Artefact

1 anneau de sort (Somme du bien heureux, rêve niv 1)

Tactique :

De nuit comme de jour, il active Cache cache lui donnant une discrétion magique de $Man + Discretion + Bonus = 15 + 1D10$. Il possède aussi un levier qui ouvre toutes les portes sans effraction camouflant son passage.

Quand il passe à l'action, il lance « élément du décor » lui faisant passer sa discrétion à $30 + 1D10$, autant dire : indétectable.

S'il est poursuivit, il prend 2 actions pour lancer « poudre d'escampette » et semer $2 + NR$ personnes. S'il doit faire du bruit, s'il veut s'assurer plus de sécurité contre une cible, il active « sommeil du bien-heureux »