



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Eléckasë > Aides de jeu > La Magie > **Les accessoires du Mage**

Les accessoires du Mage

vendredi 1er janvier 2010, par [Bilbo](#)

Le bâton de mage :

Description :

Il est difficile de décrire un bâton de mage typique car, comme on le verra plus loin, la matière du bâton dépend de la magie pratiquée par le mage.

Création :

Le bâton de mage est un objet strictement personnel que les mages peuvent créer à partir du cercle 3.

Sa création prend un jour durant lequel la mage se concentre dans le but de lier le bâton et de lui transférer une partie de ses pouvoirs car si un bâton magique est un artefact puissant c'est également un risque pour son créateur : durant ce processus 1/5 des PAs de base du mage passent dans son bâton, Ils peuvent toujours être dépensé à volonté par le mage mais à une seule condition : il doit être en contact physique avec l'objet.

C'est donc un grand risque car si le bâton est subtilisé par un ennemi ses PAs sont perdus jusqu'à ce qu'il soit récupéré.

En plus de cela, le mage dépense 5% de son Khin pour lier le bâton (ce qui crée un lien avec le bâton qui permet au mage d'avoir une idée de la direction dans laquelle ce trouve le bâton s'il l'a égaré).

Un des choix les plus importants à faire lors de la création d'un bâton est la matière utilisée en effet certaines matières s'accordent mieux à certains types de mages.

Matière :	Type de mage :
Chêne	Mage de la terre
Saule	Mage de l'eau
Noisetier	Mage de l'air
Sapin	Mage du feu
Orme	Chaman, Druide
Pin	Sorcier
Fer, acier	Nécromancien

Les autres types de mage n'utilisent généralement pas de bâton.

Effets et fonctionnement :

Le bâton de mage fonctionne comme un objet magique mineur : il contient un sort qui peut être relâché avec un rituel très court (1 round).

Néanmoins, le sort contenu peut être modifié puisque un rituel de 10 minutes permet de sélectionner un nouveau sort :

Ce rituel utilise un nombre de PA correspondant au coût d'invocation du pouvoir et nécessite la réussite de 3 tests de volonté (-20%/-30%/-40%).

Si le personnage échoue à un test, il peut le refaire moyennant la dépense de 5 PAs supplémentaires.

Le sort stocké dans le bâton est lancé comme s'il avait un niveau de plus.

Si c'est un sort venant de la magie principale du magicien, son invocation coûte 1 PA de moins (Minimum 1 PA).

Comme le bâton étant lié au mage, si celui-ci meurt son bâton perd toute magie.



La difficulté et le nombre des ces jets est à la discrétion du MJ.

Personnellement, je fait faire 8 tests de volonté avec un malus de -10% cumulatif (si un jet échoue le mage peut dépenser 1 PA/5% pour le faire réussir) suivit de 3 tests de Khîn (malus de -20% cumulatif) et de la dépense de 10 PAs.

Effets :

Une fois la robe rendue magique, sa résistance passe à R4 (R1 + R3 magique).

Un mage peut porter dessous sa robe une armure R4 ou un poitrail en acier (comme sur pas mal d'illustration).

En plus de cela, elle offre une protection magique de 20% contre une magie sélectionnée lors de la création (protection de 10% contre les autres magie).

De plus, lorsqu'il porte sa robe le mage est sous l'effet d'un sort d'Aura permanent.

Comme la robe est intimement liée à l'essence du mage, si celui ci venait à mourir, elle perdrait toute magie.

La robe de mage :

Description :

Les robes des mages reflètent souvent leurs statuts : un mage royal sera habillé de soie et de velours alors qu'un mage de village portera souvent des robes en toile.

Création :

Les robes d'un mage font partie de ses objets personnels. La plupart n'ont aucuns pouvoirs mais, une et une seule fois dans sa vie, un mage peut créer, à partir du cercle 2, une robe spéciale qui le protégera de la magie de ces ennemis et des lames des guerriers.

Sa création prend trois jours durant lesquels le mage transmet une partie de son Khîn (10%) aux habits. Ce processus est long et nécessite de nombreux jets aussi qu'une grosse dépense de PAs.