

LE MAGE

LIVRET DE PERSONNAGE POUR DUNGEON WORLD

PARAGRAPHE LÉGAL NÉCESSAIRE CONCERNANT LES LICENCES

Je n'apprécie pas plus qu'un autre les pavés de licences et de texte légal mais cette partie est importante parce que :

- Dungeon World a été édité sous une licence Créative Common qui permet l'existence de livrets de personnages créés par n'importe qui.
- Il est normal de nommer les créateurs, graphistes, traducteurs ayant travaillé à la création d'un livret. En général c'est la seule récompense qu'ils tireront de leur effort.

LICENCE DUNGEON WORLD

Dungeon World est un jeu d'Adam Koebel et Sage LaTorra sous licence Creative Common



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution 3.0 International . Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

LIVRET DE PERSONNAGE D'ORIGINE

Le livret de personnage «Le Mage» a été publié dans l'ouvrage Dungeon World Alternative Playbooks : sous licence Creative Common



par Jacob Randolph

Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution 3.0 International . Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

TRADUCTEUR DU LIVRET

Ce livret a été traduit par M. Jean-Michel GOT sous licence Creative Common



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

La traduction s'appuie sur l'ouvrage « Dungeon World, version française, Manuel des Joueurs » publié par Magimax sous licence Creative Common



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International. Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

PUBLICATION DE LA VERSION FRANÇAISE

Ce livret est publié par M. Jean-Michel GOT sous licence Creative Common



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

Créer

LE MAGE

Dungeon World abrite de nombreux secrets. Vous le savez car vous avez trouvé l'un d'entre eux. Vous avez trouvé la source de ce pouvoir qu'on appelle magie et vous l'avez vu de près. Elle est votre et avec elle vous pouvez faire des merveilles. Que vous ayez trouvé le pouvoir du Dragon, du Masque ou de quelque chose de complètement différent, il était stocké dans cette petite baguette que vous avez trouvée. Et maintenant ses secrets sont à vos ordres. Vous avez trouvé votre pouvoir. Vous commencez seulement à en percevoir les limites. Et bien que cela vous désole, la magie n'est pas absolue. Vous ne pouvez pas tout faire. Vous avez besoin de vos compagnons ridicules si vous voulez triompher. Mais vous savez qu'ils n'y arriveraient pas sans vous. Car vous êtes le Mage, et votre puissance est incomparable.

1. CHOISISSEZ UN NOM

Inscrivez-le à l'emplacement prévu.

2. PEUPLE

Vous pouvez opter pour Elfe ou Humain. Cochez la case voulue. Le peuple choisi vous donne droit à une action spéciale.

3. RÉPARTISSEZ LES SCORES

Les caractéristiques et leur ajustement (en abrégé) sont : Force (FOR), Dextérité (DEX), Constitution (CON), Intelligence (INT), Sagesse (SAG) et Charisme (CHA).

Vous allez devoir répartir les six scores suivants à ces caractéristiques: 16, 15, 13, 12, 9 et 8.

Lisez d'abord la liste des actions de votre personnage et repérez celles que vous utiliserez fréquemment. Notez ensuite la caractéristique la plus souvent sollicitée au cours de ces actions. Attribuez-lui un score de 16. Notez ensuite celle qui vous paraît un peu moins sollicitée et attribuez-lui 15. Faites de même avec les autres scores par ordre de priorité décroissant. Inscrivez ces scores dans la première case à droite de la caractéristique.

4. NOTEZ LES AJUSTEMENTS

À chaque score correspond un **ajustement** (bonus ou malus) **désigné par 3 lettres** que vous utiliserez lorsqu'une action le requiert (par ex. +CHA).

Les ajustements sont les suivants :

16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

Notez l'ajustement dans la seconde case en dessous de votre caractéristique.

5. CALCULEZ VOS POINTS DE VIE

Votre maximum de Points de Vie (PV) est égal à $4 + \text{Constitution}$.

Inscrivez-le dans la case prévue.

6. CHOISISSEZ UN ALIGNEMENT

Votre alignement décrit, en quelques mots, la tendance morale de votre personnage. Choisissez-en un et cochez la case correspondante. C'est en vous conformant à la description de votre alignement que vous gagnerez de l'expérience.

7. CHOISISSEZ VOTRE FOCUS

Le Focus est la partie déterminante des possibilités du Mage. Lisez bien tout le texte sur les Focus avant de faire votre choix.

8. CHOISISSEZ VOTRE ÉQUIPEMENT

Calculez d'abord le poids maximum que vous pouvez transporter.

Il est égal à $7 + \text{FOR}$.

Inscrivez-le à l'endroit prévu sur la fiche de matériel.

Vous débutez avec ce qui est décrit dans la section Matériel, faites vos choix et calculez votre encombrement.

Calculez votre total de points d'armure et notez le dans la case prévue pour cela.

9. PRÉSENTEZ VOTRE PERSONNAGE

Une fois que tout le monde a terminé, faites un tour de table et, lorsque c'est à vous, présentez votre personnage, son aspect, sa classe et tout ce qui vous semblera pertinent. Vous pouvez indiquer son alignement ou le garder secret.

10. CHOISISSEZ VOS LIENS

Choisissez parmi les liens sur votre fiche et inscrivez le nom d'au moins un autre PJ. Vous devez avoir au moins un lien au départ. Inscrivez, en-dessous, le nom des PJs avec lesquels vous avez un ou plusieurs liens. Chaque lien avec un PJ vous octroie un ajustement de +1 à inscrire dans la case à droite de son nom (3 liens = +3 LIEN).

NOM

APPARENCE

Elfe : Byakuren, Enkirash, Fenfaril, Halwyr, Lautrec, Lilliastre, Phirosalle, Quelann

Humain : Aldara, Avon, Logan, Marisa, Morgan, Ovid, Rath, Vitus, Uri, Xeno, Ysolde

Coiffure stylée, cheveux ébouriffés, chapeau pointu

Robes usées, robes stylées, robes étranges

Corps bouffi, corps effrayant, corps maigre

Assignez ces scores à vos caractéristiques : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORCE	DEXTÉRITÉ	CONSTITUTION	INTELLIGENCE	SAGESSE	CHARISME
<input type="checkbox"/> FAIBLE -1	<input type="checkbox"/> SECOUÉ -1	<input type="checkbox"/> MALADE -1	<input type="checkbox"/> ÉTOURDI -1	<input type="checkbox"/> CONFUS -1	<input type="checkbox"/> EFFRAYÉ -1
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA

DÉGÂTS



ARMURE



PV



ACTUEL MAX
PV MAXIMUM
4 + CONSTITUTION

ALIGNEMENT

BON

Utiliser la magie pour aider directement autrui.

NEUTRE

Percer le secret d'un mystère magique.

MAUVAIS

Utiliser la magie pour inspirer la terreur et la peur.

• Le MJ enlève un marqueur de son choix (sauf de portée) et vous faites -1 de dégâts.

• Le sort sape votre énergie. Vous avez un -1 continu sur INT tant que vous n'aurez pas pris quelques minutes pour vous éclaircir les idées.

Marqueurs : Allonge, Courte, Handicapant (-1 dégâts), Élémentaire (choisir 1), Puissant, 1 Perforant, Subtil, Deux cibles (-1 dégâts)

CONTRE-SORTS (INT)

Quand vous contrez un sort magique en train d'être lancé, lancez 2d6+INT.

* Sur 10+, choisissez deux.

* Sur 7-9, choisissez 1 :

- Le sort ne fait pas de dégâts
- Les effets du sort sont superficiels et temporaires
- Vous avez +1 à suivre contre le lanceur du sort
- Usez immédiatement de Magie noire contre le lanceur, vous n'avez pas besoin de posséder cette action (Magie Noire). Inutile de préciser un marqueur de portée.

CONNAISSEUR EN ÉSOTÉRISME

Vous êtes un puits de connaissances ésotériques. Lorsque **vous étalez votre science ou discernez la réalité à propos de quelque chose magique ou ésotérique**, sur 10+, le MJ vous en dira un secret peu connu.

LANCER UN SORTILÈGE (INT)

Quand vous lancez un sort pour aider à résoudre un problème, décrivez-le et lancez 2d6+INT. Les sorts ne peuvent jamais faire de dégâts directs.

* Sur 10+, le sort aide mais choisissez 1.

* Sur 7-9, le sort fonctionne mais choisissez 2 :

- Votre sort ne durera pas – dépêchez-vous d'en tirer profit.
- Votre sort affecte plus ou moins que ce vous souhaitiez.
- Votre sort a des effets secondaires imprévus qui peuvent attirer une attention malvenue
- Le sort sape votre énergie. Vous avez un -1 continu sur INT tant que vous n'aurez pas pris quelques minutes pour vous éclaircir les idées.
- * Sur un échec, quelque chose c'est terriblement mal passé. Votre sort a peut-être fonctionné mais d'une façon qui va vous le faire regretter.

PEUPLE

ELFE

Chaque fois qu'un effet magique se produit à proximité, vous pouvez le ressentir et dire grossièrement de quelle direction et de quelle distance il provient.

HUMAIN

Quand vous négocier, vous pouvez toujours proposer de lancer un sort comme monnaie d'échange.

RELATIONS

Inscrivez le nom d'un de vos compagnon dans au moins l'une des phrases ci-dessous :

J'ai montré à _____ le pouvoir des arts obscurs.

Je soupçonne _____ d'être effrayé par ce qu'il ne comprend pas.

_____ connaît le secret de mes pouvoirs.

ACTIONS DE DÉPART

Vous commencez avec soit la Magie Noire soit les Contre-Sorts.

Vous pourrez prendre l'autre en avancement lorsque vous monterez en niveau.

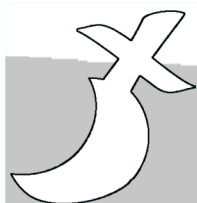
MAGIE NOIRE (INT)

Quand vous créer un sort pour faire mal, choisissez deux marqueurs et lancez 2d6+INT. Si vous n'avez pas pris de marqueur de portée, par défaut c'est *contact*.

* Sur 10+, faites 1d8 de dégâts.

* Sur 7-9, faites 1d8 de dégâts et choisissez un des effets suivants :

- Vous avez attiré une attention indésirable sur vous ou un camarade.



LE MAGE

NIVEAU

PX

MATÉRIEL

VOTRE CHARGE MAXIMALE EST DE 7 + FOR = _____

Vous commencez avec :

Rations, 5 utilisations ○○○○○ 1 poids
Un objet ésotérique indestructible d'où vous tirez votre pouvoir (une baguette, une couronne, un livre, etc.) décrivez-le _____
_____ 1 poids

Choisissez une protection :

Armure de cuir, 1 armure, porté 10 Po 1 poids
 Sac de bouquins, 5 utilisations ○○○○○ 10 Po 2 poids

3 Potions de soins : ○○○ 150 Po 0 poids

Choisissez une arme :

Dague, Contact 2 Po 1 poids
 Bâton, Proche, 2 mains 1 Po 1 poids

Choisissez un parmi :

1 Potion de soins : ○ 50 Po 0 poids
 3 Antidotes : ○○○ 10 Po 0 poids

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

PROTECTION ÉSOTÉRIQUE

Vous avez une valeur d'armure de +2 contre les attaques magiques et les alliés proches bénéficient d'un +1 contre les attaques magiques.

MAGE DE BATAILLE {INT}

Ajoutez les marqueurs suivants à la liste des marqueurs de la Magie Noire : *Proche*, *Aire* (-2 Dégâts), *Dévastateur* (+1d4 Dégâts), *2 Perforant*. En outre, prendre un marqueur de portée ne compte plus comme un des deux marqueurs.

ENCHANTEUR (INT)

Quand vous vous passez du temps en sécurité avec un objet dans un lieu de pouvoir, vous pouvez lui lancer un sort pour le doter de pouvoirs magiques. Décrivez le genre de magie que vous voulez mettre dans l'objet et lancer 2d6 +INT.

*Sur 10+, prenez 2. *Sur 7-9, prenez 1.

- L'enchantement est permanent.
- L'enchantement n'a pas d'effets secondaires inconnus.
- L'enchantement n'a pas de limitation bizarre.

*Sur un échec, l'objet que vous avez créé est maudit. Le MJ vous donnera les détails de la malédiction, une fois qu'il sera trop tard.

PUISSANT CONTRE-SORT {INT}

Lorsque vous faites un 12+ avec Contre-Sort, choisissez 3 options.

M. JE SAIS TOUT

Quand un personnage-joueur vient vous demander conseil et que vous lui dites ce que vous pensez le mieux pour lui, alors il a +1 à suivre en suivant votre conseil et s'il le fait vous marquez 1 PX.

LOGIQUE {INT}

Quand vous utilisez votre seul raisonnement pour analyser les alentours, vous pouvez discerner la réalité avec INT au lieu de SAG.

DILETTANTE MULTICLASSE

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.

PRODIGE

Choisissez un Focus différent du votre et ajoutez aux vôtres un des ses éléments Alignés et un de ses éléments Opposés. Vous ne pouvez pas choisir un élément qui contredise les vôtres.

RITUEL

Quand vous créez un effet magique à partir d'un lieu de pouvoir, indiquez au MJ votre objectif. Les effets du rituel sont toujours possibles mais le MJ posera une à quatre des conditions suivantes:

- Cela va prendre des jours/semaines/mois
- D'abord, il te faudra _____
- Tu peux parvenir à un effet moindre, peu fiable et limité
- Tu auras besoin de l'aide de _____
- Cela va coûter beaucoup d'argent
- Tu vas devoir désenchanter _____ pour le faire
- Tes alliés et toi-même encourez un risque venant de _____

TISSEUR DE SORTILÈGES {INT}

Quand vous faites un 12+ sur un lancer de sortilège votre sort réussit au-delà de vos attentes. En conséquence ne prenez rien dans la liste.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

ARMURE ÉSOTÉRIQUE

Remplace : Protection Ésotérique

Vous avez une valeur d'armure de +4 contre les attaques magiques et les alliés proches bénéficient d'un +2 contre les attaques magiques.

ARCHIMAGE

Requiert : Prodiges

Choisissez un Focus différent du votre et de celui sélectionné avec Prodiges et ajoutez aux vôtres un des ses éléments Alignés et un de ses éléments Opposés. Vous ne pouvez pas choisir un élément qui contredise les vôtres.

SANS LIMITES

Enlever définitivement un de vos élément Opposé.

ÂME D'ENCHANTEUR

Requiert : Enchanteur

Quand vous passez du temps en sécurité avec un objet magique dans un lieu de pouvoir, vous pouvez renforcer les effets de sa prochaine utilisation. Le MJ vous dira exactement comment.

PARFAITE LOGIQUE {INT}

Remplace : Logique.

Quand vous utilisez votre seul raisonnement pour analyser les alentours, vous pouvez discerner la réalité avec INT au lieu de SAG. Sur un 12+, vous pouvez poser 3 questions de votre choix, sans vous limiter à la liste.

CONTRE-SORT PARFAIT

Ajoutez l'option suivante à votre liste d'option de Contre-Sort :

- Le sort de l'ennemi affecte son lanceur à pleine puissance.

CONTRE-SORT INSTINCTIF

Requiert : Puissant Contre-Sort

Quand vous utilisez Contre-Sort, ajoutez une option, même sur un 6-.

MAÎTRE DES RITUELS

Quand le MJ vous donne les conditions nécessaires pour un Rituel, vous pouvez en refuser une.

MAÎTRE TISSEUR DE SORTILÈGES

Requiert : Tisseur de Sortilèges

Quand vous lancez un sortilège.

*Sur 10+, ne sélectionnez pas d'option dans la liste.

*Sur 7-9, sélectionnez seulement 1 option dans la liste.

MAGE DE GUERRE

Requiert : Mage de Bataille

Ajoutez les marqueurs suivants à la liste de Magie Noire : *Longue*, *Dévastateur* (+1d8 dégâts), *3 Perforant*, *Trois Cibles* (-2 dégâts). En outre, vous pouvez maintenant choisir 3 marqueurs au lieu de 2.

LES ÉLÉMENTS D'UN FOCUS DE SORTILÈGES

Le Focus de Sortilèges est le cœur du pouvoir du Mage, c'est la chose autour de laquelle gravite toutes ses capacités et ce qui détermine quel est le type de magie où il excelle et celles qu'il ne peut pas approcher. Chaque Focus de Sortilèges est constitués d'un certain nombre d'éléments décrits ci-dessous.

FOCUS

Votre Focus est le nom de la catégorie de magie à laquelle vous vous êtes consacré. C'est le lien thématique entre vos pouvoirs qui permet de faire un tout cohérent. Votre Focus commence toujours par « L »e ou « La », c'est important pour la magie.

ÉLÉMENT ALIGNÉS

Les éléments Alignés d'un Focus sont ce qui définit la spécialité du Mage. Chaque Focus a 3 éléments Alignés qui définissent les domaines de votre excellence. Si vous lancez un sortilège qui dépend d'une de ses trois options, alors le bonus minimum à votre jet est de +1. C'est valable aussi pour la Magie Noire et les Contre-Sorts.

Le Mage peut aussi lancer des sortilèges qui ne dépendent pas de ces options, mais il subit alors un -1 à ses jets. Les pouvoirs des Mages sont larges et variés mais ils n'ont de pratique qu'avec les éléments Alignés.

PRODIGE, ARCHIMAGE ET SANS LIMITES

Il y a trois actions avancées qui peuvent affecter la nature de votre Focus de sortilèges : Prodige, Archimage et Sans Limites. Sans Limites est assez simple mais les deux autres sont plus complexes. Avec Archimage et Prodige, vous choisissez un Focus que vous ne connaissez pas et ajoutez à vos listes d'éléments un Aligné et un Opposé en provenance de ce Focus. De la sorte, vous améliorez vos domaines de connaissance magiques en restreignant le choix de ce vous pouvez lancer. Vous ne pouvez jamais prendre d'éléments contredisant ceux que vous avez déjà : un Mage Dragon ne peut pas prendre l'élément Opposé du Masque « Employer la force brute ».

Par exemple : une Mage Dragon atteint le niveau 2 et décide de prendre l'action avancée Prodige. Elle choisit alors un Focus différent de Dragon et se décide pour le Sablier, elle s'ajoute comme Aligné « Ajuster le cours du temps » et comme Opposé « Manipuler les Émotions ». Elle termine avec les éléments suivants :

Alignés : Forme du Dragon, Enflammer les Flammes ou les Passions, Destructures gratuites et Ajuster le cours du temps.

Opposés : Soigner ou Réparer, Être Subtil et Manipuler les Émotions.

Si par la suite elle prend l'action avancée Archimage, elle ne pourra pas choisir le Sablier comme troisième Focus et devra en prendre un autre.

LISTE DES FOCI DE SORTILÈGES

FOCUS : L'ABYSSE

Apparence : Œil en moins, Membre remplacé, Touché putréfiant

Alignés : Conjuré des Horreurs, Corrompre l'Innocent, Transformer la Chair Vive.

Opposés : Purification ou Amélioration, Utiliser des Sorts Non Effrayant

FOCUS : LE SABLIER

Apparence : Pupilles en forme de sablier, Impossiblement Âgé, Battement de cœur mécanique.

Alignés : Ajuster le Cours du Temps, Arrêter le Vieillessement et les Déplacements, Éroder en Poussière.

Opposés : Manipuler les Émotions, Déplacer quoi que ce soit à proximité.

FOCUS : LE DRAGON

Apparence : Aura de chaleur, Queue de dragon, Corps écailleux

Alignés : Forme du Dragon, Enflammer les Flammes ou les Passions, Destructures Gratuites

Opposés : Soigner ou Réparer, Être Subtil.

FOCUS : LA FORÊT

Apparence : Peau verte, Chevelure Feuillue, Sang comme de la Sève.

Alignés : Croissance Insidieuse, Défaire

l'Artificiel, Communier avec la Nature.

Opposés : Créer ou Aider quoi que ce soit d'Artificiel, Profaner l'Ordre Naturel.

FOCUS : L'HORIZON

Apparence : Tenue Impeccable, Ne Touche Jamais le Sol, Pas de Sang.

Alignés : Révéler le Chemin à prendre, Purification, Rendre la liberté ou Bouger

Opposés : Magies Élémentaires, Forcer ou Restreindre des déplacements.

FOCUS : LE MASQUE

Apparence : Sourire Éternel, Poker Face, Paumes Argentées

Alignés : Égarer Autrui, Ne Pas Attirer l'Attention, Créer des Plans Complexes ou Rusés.

Opposés : Mettre Bas les Masques, Employer la Force Brute.

FOCUS : LES ÉTOILES

Apparence : Coiffure Galactique, Peau Tachetée, Pupilles en Forme d'Étoiles.

Alignés : Prédire la Destinée, Appeler à travers l'Espace, Écarter le Voile.

Opposés : Pierre et Terre, Cacher la Vérité.

FOCUS : L'ORAGE

Apparence : Aura de vent, Peau Pourpre,

APPARENCE

Votre lien magique vous altère de façon multiples et diverses. Chaque Focus a un jeu d'apparences plus fréquentes que d'autres qui leurs sont associées. Choisissez en une dans la liste de votre Focus.

ÉLÉMENTS OPPOSÉS

Les éléments Opposés d'un Focus définissent ses limites. Chaque Focus a deux éléments Opposés : un qui interdit d'utiliser la magie à certaines fins et un autre qui interdit d'utiliser la magie avec certaines méthodes.

Par exemple, les éléments Opposés du Dragon sont « Soigner ou Réparer » et « Être Subtil ». Le premier interdit à jamais au Mage Dragon d'employer la magie pour soigner ou réparer quoi/qui que ce soit et le second l'empêche d'utiliser la magie de façon subtile ou discrète. Le Mage ne pourra JAMAIS lancer un sort (même de Magie noire ou de Contre-Sort) qui fait partie de ses éléments Opposés

Toucher Statique

Alignés : Brouillard et Foudre, Contrôler les Vents et la Pluie, Bouger comme le Vent.

Opposés : Calme et Repos, Créé quelque chose de Solide ou de Permanent.

FOCUS : LA TOUR

Apparence : Yeux de Mercure, Bras d'Acier, Sang Vif-Argent

Alignés : Protéger du Mal, Donner de la Force aux Faibles, Fer et Acier.

Opposés : Fuir ou S'Échapper, User de la Magie pour ses Propres Fins.

FOCUS : LE CRÉPUSCULE

Apparence : Yeux d'Encre Noire, Pas d'Ombre, Corps Monochrome.

Alignés : Danser avec les Ombres, Semer la Terreur et la Panique, Dissimuler la Vérité.

Opposés : Feu et Lumière, Être Bruyant ou Peu Discret.

FOCUS : L'HIVER

Apparence : Aura de Froid, Peau Bleue, Toucher Glacial.

Alignés : Les Glaciers jusqu'aux Os, Mettre en Stase, Révéler de Sombres Présages.

Opposés : Créer ou Améliorer le Vivant, Faire preuve de Générosité

FOCUS DE SORTILÈGES

Vos études magiques sont centrées sur un type particulier de magie, un aspect de l'univers métaphysique à partir duquel vous tirez votre inspiration. Lorsque vous apprenez la magie pour la première fois, choisissez un Focus dans la liste et notez le ci-dessous. Il y a plus d'information sur les Foci de magie dans la page qui leur est consacrée.

Lorsque vous lancez un sort qui est Aligné avec votre Focus, votre modificateur au jet de dé ne peut pas être inférieur à +1. **Lorsque vous lancez un sort qui n'est ni Aligné, ni Opposé à votre Focus**, vous avez -1 au jet de dé. **Vous ne pouvez jamais lancer un sort qui est Opposé à votre Focus.**

Focus : _____

Apparence : _____

Aligné : _____

Opposé : _____