



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



## LE MAGE DE GUERRE



Image © Wizards of the Coast

# LE MAGE DE GUERRE

## UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

**Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants :** Codex Profane, Complete Mage, Complete Scoundrel, Manuel des Joueurs de Faerûn

## Introduction

Cette aide de jeu présente le mage de guerre (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème destiné à servir d'artilleur magique dans un groupe de personnages, ou un ennemi aux sortilèges redoutables. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. L'utilisation de cette aide de jeu nécessite essentiellement de posséder le Codex Profane, mais il est également conseillé d'avoir accès aux manuels suivants.

## Bibliographie

**CM** : Complete Mage

**CP** : Codex Profane

**CS** : Complete Scoundrel

**MdJdF** : Manuel des Joueurs de Faerûn

## Description

*Les mages de guerre sont parmi les meilleurs atouts des plus puissantes armées de Faerûn. Présents à Halrua, dans le Cormyr, à Chessenta, mais surtout à Calimshan, ils sont en quelque sorte des militaires usant de magie profane. Leur Art étant totalement tourné vers le combat, ils se sentent plus proches des guerriers et autres soldats que des mages traditionnels qu'ils voient comme des individus ennuyeux et radoteurs. De leur point de vue, la magie n'est pas un art subtil, mais une puissance brute qu'il leur appartient de maîtriser. Pour autant, ils sont suffisamment intelligents et parfois dévoués pour se mettre au service d'une cause plus grande que leurs propres désirs. Sollicités par de riches personnages pour leur servir de gardes du corps, ou plus souvent par leur nation pour entrer dans les rangs d'une armée, ils sont respectés et craints, surtout sur le champ de bataille. Habités à travailler en équipe, ils s'intègrent à merveille dans les groupes de grande ou de petite taille.*

## Combat

Le mage de guerre est un combattant pur et dur. Mais là où le guerrier compte sur sa force et sur son épée pour vaincre un ennemi, lui compte sur la magie et sur son intelligence pour en terrasser des dizaines. Capable de lancer des sorts destructeurs et protégé par son armure, il se lance joyeusement au combat, évitant toutefois la première ligne. A coup de projectiles et de rayons d'énergie, sans parler de ses sorts de zone, il dégarnit les rangs ennemis. Selon l'adversité, le mage choisira ses sortilèges pour s'y adapter. Mais il fera toujours en sorte que ceux qui lui font face ne tiennent debout guère longtemps.



# MAGE DE GUERRE 1

**Humain Mage de bataille**<sup>CP 1</sup>

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 1d6+2 (8 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 17 (+2 Dex, +4 armure, +1 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +0/+0

**Attaque :** arbalète lourde (+2 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern (+0 corps à corps, 1d8)

Attaque à outrance : arbalète lourde (+2 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern (+0 corps à corps, 1d8)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** sorts, magie affiliée (+3), armure de guerre (légère)

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +2, Vol +2 ; +4 contre le feu

**Caractéristiques :** For 10, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 10, Cha 14

**Compétences :** Art de la magie (4) +7, Concentration (4) +6, Connaissances (histoire) (4) +7, Connaissances (mystères) (4) +7, Connaissances (plans) (2) +5, Intimidation (4) +6

**Dons :** Ecole renforcée (évocation), Ecole supérieure (évocation), Lignée de feu<sup>MdJdF</sup>

**Langues :** Commun, Calishite, Igné, Draconien, Chondathan

**Environnement :** Calimshan

**Organisation sociale :** solitaire, patrouille (2-5), bataillon (6-30)

**Facteur de puissance :** 1

**Équipement :** arbalète lourde, 20 carreaux, morgenstern, chemise de mailles de maître, rondache, sac à dos d'équipement d'aventurier, *potion de soins légers*, 20 po

**Alignement :** généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau :** -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 1 (+2 pour les sorts de [feu]). *Sorts par jour* (5/4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort, +2 pour les évocations). 0 – *Aspersion d'acide, destruction de mort-vivant, lumière, rayon de givre* ; 1<sup>er</sup> – *Contact glacial, coup au but, décharge électrique, grêle de pierres, lancer de précision, mains brûlantes, orbe d'acide mineur, orbe d'électricité mineur, orbe de feu mineur, orbe de froid mineur, orbe de son mineur, poing de pierre, projectile magique.*

**Don et équipement régionaux.** Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que Calimshan, échangez l'équipement régional et le don Lignée de feu. Si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don et l'équipement dans son entier.



## MAGE DE GUERRE 2

**Humain Mage de bataille**<sup>CP 2</sup>

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 2d6+4 (13 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 17 (+2 Dex, +4 armure, +1 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte** : +1/+1

**Attaque** : arbalète lourde de maître (+4 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+2 corps à corps, 1d8)

**Attaque à outrance** : arbalète lourde de maître (+4 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+2 corps à corps, 1d8)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : sorts, magie affiliée (+3), armure de guerre (légère)

**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +2, Vol +3 ; +4 contre le feu

**Caractéristiques** : For 10, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 10, Cha 14

**Compétences** : Art de la magie (5) +10, Concentration (5) +7, Connaissances (histoire) (5) +8, Connaissances (mystères) (5) +8, Connaissances (plans) (2) +5, Intimidation (4) +6

**Tricks**<sup>CS</sup> : Puits de savoir

**Dons** : Ecole renforcée (évocation), Ecole supérieure (évocation), Lignée de feu<sup>MdJdF</sup>

**Langues** : Commun, Calishite, Igné, Draconien, Chondathan

**Environnement** : Calimshan

**Organisation sociale** : solitaire, patrouille (2-5), bataillon (6-30)

**Facteur de puissance** : 2

**Équipement** : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, morgenstern de maître, chemise de mailles de maître, rondache de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins légers*, 30 pp

**Alignement** : généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 2 (+2 pour les sorts de [feu]). *Sorts par jour* (6/5 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort, +2 pour les évocations). 0 – *Aspersion d'acide, destruction de mort-vivant, lumière, rayon de givre* ; 1<sup>er</sup> – *Contact glacial, coup au but, décharge électrique, grêle de pierres, lancer de précision, mains brûlantes, orbe d'acide mineur, orbe d'électricité mineur, orbe de feu mineur, orbe de froid mineur, orbe de son mineur, poing de pierre, projectile magique.*

**Don régional.** Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que Calimshan, échangez le don Lignée de feu contre un autre don régional. Si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don.

## MAGE DE GUERRE 3

**Humain Mage de bataille**<sup>CP</sup> 3

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 3d6+6 (19 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 19 (+2 Dex, +5 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte** : +1/+1

**Attaque** : arbalète lourde de maître (+4 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+2 corps à corps, 1d8)

**Attaque à outrance** : arbalète lourde de maître (+4 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+2 corps à corps, 1d8)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : sorts, magie affiliée (+4), armure de guerre (légère), apprentissage avancé

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +3 ; +4 contre le feu

**Caractéristiques** : For 10, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 10, Cha 14

**Compétences** : Art de la magie (6) +11, Concentration (6) +8, Connaissances (histoire) (6) +9, Connaissances (mystères) (6) +9, Connaissances (plans) (2) +5, Intimidation (6) +8

**Tricks**<sup>CS</sup> : Puits de savoir

**Dons** : Ecole renforcée (évocation), Ecole supérieure (évocation), Lignée de feu<sup>MdJdF</sup>, Magie affiliée supérieure<sup>CP</sup>

**Langues** : Commun, Calishite, Igné, Draconien, Chondathan

**Environnement** : Calimshan

**Organisation sociale** : solitaire, patrouille (2-5), bataillon (6-30)

**Facteur de puissance** : 3

**Équipement** : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, morgenstern de maître, *chemise de mailles* +1, *rondache* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins légers*, 40 pp

**Alignement** : généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 3 (+2 pour les sorts de [feu]). *Sorts par jour* (6/6 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort, +2 pour les évocations). 0 – *Aspersion d'acide, destruction de mort-vivant, lumière, rayon de givre* ; 1er – *Contact glacial, coup au but, décharge électrique, explosion d'aurore*<sup>CM</sup>, *grêle de pierres, lancer de précision, mains brûlantes, orbe d'acide mineur, orbe d'électricité mineur, orbe de feu mineur, orbe de froid mineur, orbe de son mineur, poing de pierre, projectile magique.*

**Don régional.** Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que Calimshan, échangez le don Lignée de feu contre un autre don régional. Si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don.





## MAGE DE GUERRE 4

**Humain Mage de bataille**<sup>CP</sup> 4

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 4d6+8 (24 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 19 (+2 Dex, +5 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte** : +2/+2

**Attaque** : arbalète lourde de maître (+5 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+3 corps à corps, 1d8+1)

**Attaque à outrance** : arbalète lourde de maître (+5 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+3 corps à corps, 1d8+1)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : sorts, magie affiliée (+5), armure de guerre (légère), apprentissage avancé

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +4, Vol +5 ; +4 contre le feu

**Caractéristiques** : For 10, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 10, Cha 15

**Compétences** : Art de la magie (7) +12, Concentration (7) +9, Connaissances (histoire) (7) +10, Connaissances (mystères) (7) +10, Connaissances (plans) (3) +6, Intimidation (6) +8

**Tricks**<sup>CS</sup> : Puits de savoir

**Dons** : Ecole renforcée (évocation), Ecole supérieure (évocation), Lignée de feu<sup>MdJdF</sup>, Magie affiliée supérieure<sup>CP</sup>

**Langues** : Commun, Calishite, Igné, Draconien, Chondathan

**Environnement** : Calimshan

**Organisation sociale** : solitaire, patrouille (2-5), bataillon (6-30)

**Facteur de puissance** : 4

**Équipement** : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, morgenstern de maître, *chemise de mailles* +1, *rondache* +1, *gilet de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins légers*, *potion de soins modérés*, 100 pp

**Alignement** : généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 4 (+2 pour les sorts de [feu]). *Sorts par jour* (6/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort, +2 pour les évocations). 0 – *Aspersion d'acide, destruction de mort-vivant, lumière, rayon de givre* ; 1<sup>er</sup> – *Contact glacial, coup au but, décharge électrique, explosion d'aurore*<sup>CM</sup>, *grêle de pierres, lancer de précision, mains brûlantes, orbe d'acide mineur, orbe d'électricité mineur, orbe de feu mineur, orbe de froid mineur, orbe de son mineur, poing de pierre, projectile magique* ; 2<sup>e</sup> – *Explosion de feu, flamme éternelle, flèche acide de Melf, fracassement, lame tourbillonnante, lame de feu, piège à feu, pyrotechnie, rayon ardent, sphère de feu, trait de glace.*

**Don régional.** Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que Calimshan, échangez le don Lignée de feu contre un autre don régional. Si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don.

## MAGE DE GUERRE 5

**Humain Mage de bataille**<sup>CP</sup> 5

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 5d6+10 (30 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 19 (+2 Dex, +5 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte** : +2/+2

**Attaque** : arbalète lourde de maître (+5 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+3 corps à corps, 1d8+1)

**Attaque à outrance** : arbalète lourde de maître (+5 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+3 corps à corps, 1d8+1)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : sorts, magie affiliée (+5), armure de guerre (légère), apprentissage avancé

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +4, Vol +5 ; +4 contre le feu

**Caractéristiques** : For 10, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 10, Cha 17

**Compétences** : Art de la magie (8) +13, Concentration (8) +10, Connaissances (histoire) (8) +11, Connaissances (mystères) (8) +11, Connaissances (plans) (3) +6, Intimidation (8) +11

**Tricks**<sup>CS</sup> : Puits de savoir

**Dons** : Ecole renforcée (évocation), Ecole supérieure (évocation), Lignée de feu<sup>MdJdF</sup>, Magie affiliée supérieure<sup>CP</sup>

**Langues** : Commun, Calishite, Igné, Draconien, Chondathan

**Environnement** : Calimshan

**Organisation sociale** : solitaire, patrouille (2-5), bataillon (6-30)

**Facteur de puissance** : 5

**Équipement** : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, morgenstern de maître, chemise de mailles +1, rondache +1, gilet de résistance +1, cape de Charisme +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 potions de soins légers, potion de soins modérés, 70 pp

**Alignement** : généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 5 (+2 pour les sorts de [feu]). *Sorts par jour* (6/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +2 pour les évocations). 0 – *Aspersion d'acide, destruction de mort-vivant, lumière, rayon de givre* ; 1<sup>er</sup> – *Contact glacial, coup au but, décharge électrique, explosion d'aurore*<sup>CM</sup>, grêle de pierres, lancer de précision, mains brûlantes, orbe d'acide mineur, orbe d'électricité mineur, orbe de feu mineur, orbe de froid mineur, orbe de son mineur, poing de pierre, projectile magique ; 2<sup>e</sup> – *Explosion de feu, flamme éternelle, flèche acide de Melf, fracassement, lame tourbillonnante, lame de feu, piège à feu, pyrotechnie, rayon ardent, sphère de feu, trait de glace.*

**Don régional.** Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que Calimshan, échangez le don Lignée de feu contre un autre don régional. Si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don.



## MAGE DE GUERRE 6

**Humain Mage de bataille**<sup>CP</sup> 6

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 6d6+12 (35 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 19 (+2 Dex, +5 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte** : +3/+3

**Attaque** : arbalète lourde de maître (+6 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+4 corps à corps, 1d8+1)

**Attaque à outrance** : arbalète lourde de maître (+6 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+4 corps à corps, 1d8+1)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : explosion ignée (3d6)

**Particularités** : sorts, magie affiliée (+6), armure de guerre (légère), apprentissage avancé (x2)

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +5, Vol +6 ; +4 contre le feu

**Caractéristiques** : For 10, Dex 14, Con 14, Int 18, Sag 10, Cha 17

**Compétences** : Art de la magie (9) +15, Concentration (9) +11, Connaissances (histoire) (9) +13, Connaissances (mystères) (9) +13, Connaissances (plans) (3) +7, Intimidation (8) +11

**Tricks**<sup>CS</sup> : Insubmersible, Puits de savoir

**Dons** : Ecole renforcée (évocation), Ecole supérieure (évocation), Explosion ignée<sup>CM</sup>, Lignée de feu<sup>MdJdF</sup>, Magie affiliée supérieure<sup>CP</sup>

**Langues** : Commun, Calishite, Igné, Draconien, Chondathan

**Environnement** : Calimshan

**Organisation sociale** : solitaire, patrouille (2-5), bataillon (6-30)

**Facteur de puissance** : 6

**Équipement** : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, morgenstern de maître, chemise de mailles +1, rondache +1, gilet de résistance +1, cape de Charisme +2, bandeau d'Intelligence +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 potions de soins légers, potion de soins modérés, 70 pp

**Alignement** : généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 6 (+3 pour les sorts de [feu]). *Sorts par jour* (6/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +2 pour les évocations). 0 – *Aspersion d'acide, destruction de mort-vivant, lumière, rayon de givre* ; 1<sup>er</sup> – *Contact glacial, coup au but, décharge électrique, explosion d'aurore*<sup>CM</sup>, grêle de pierres, lancer de précision, mains brûlantes, orbe d'acide mineur, orbe d'électricité mineur, orbe de feu mineur, orbe de froid mineur, orbe de son mineur, poing de pierre, projectile magique ; 2<sup>e</sup> – *Explosion de feu, flamme éternelle, flèche acide de Melf, fracassement, lame tourbillonnante, lame de feu, piège à feu, pyrotechnie, rayon ardent, sphère de feu, trait de glace* ; 3<sup>e</sup> – *Anneau de lames, bouclier de feu, boule de feu, bourrasque, éclair, empoisonnement, flèches enflammées, lanterne fantôme*<sup>CM</sup>, nuage nauséabond, tempête de grêle, tempête de neige.

**Don régional.** Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que Calimshan, échangez le don Lignée de feu contre un autre don régional. Si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don.



## MAGE DE GUERRE 7

**Humain Mage de bataille**<sup>CP</sup> 7

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 7d6+14 (41 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 21 (+2 Dex, +6 armure, +3 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte** : +3/+3

**Attaque** : arbalète lourde de maître (+6 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+4 corps à corps, 1d8+1)

**Attaque à outrance** : arbalète lourde de maître (+6 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+4 corps à corps, 1d8+1)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : explosion ignée (3d6)

**Particularités** : sorts, magie affiliée (+6), armure de guerre (légère), apprentissage avancé (x2)

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +5, Vol +6 ; +4 contre le feu

**Caractéristiques** : For 10, Dex 14, Con 14, Int 18, Sag 10, Cha 17

**Compétences** : Art de la magie (10) +16, Concentration (10) +12, Connaissances (histoire) (10) +14, Connaissances (mystères) (10) +14, Connaissances (plans) (3) +7, Intimidation (10) +13

**Tricks**<sup>CS</sup> : Insubmersible, Puits de savoir

**Dons** : Ecole renforcée (évocation), Ecole supérieure (évocation), Explosion ignée<sup>CM</sup>, Extension d'effet soudaine, Lignée de feu<sup>MdJdF</sup>, Magie affiliée supérieure<sup>CP</sup>

**Langues** : Commun, Calishite, Igné, Draconien, Chondathan

**Environnement** : Calimshan

**Organisation sociale** : solitaire, patrouille (2-5), bataillon (6-30)

**Facteur de puissance** : 7

**Équipement** : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, morgenstern de maître, *chemise de mailles* +2, *ron-dache* +2, *gilet de résistance* +1, *cape de Charisme* +2, *bandeau d'Intelligence* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins légers*, *potion de soins modérés*, 70 pp

**Alignement** : généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 7 (+3 pour les sorts de [feu]). *Sorts par jour* (6/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +2 pour les évocations). 0 – *Aspersions d'acide, destruction de mort-vivant, lumière, rayon de givre* ; 1<sup>er</sup> – *Contact glacial, coup au but, décharge électrique, explosion d'aurore*<sup>CM</sup>, *grêle de pierres, lancer de précision, mains brûlantes, orbe d'acide mineur, orbe d'électricité mineur, orbe de feu mineur, orbe de froid mineur, orbe de son mineur, poing de pierre, projectile magique* ; 2<sup>e</sup> – *Explosion de feu, flamme éternelle, flèche acide de Melf, fracassement, lame tourbillonnante, lame de feu, piège à feu, pyrotechnie, rayon ardent, sphère de feu, trait de glace* ; 3<sup>e</sup> – *Anneau de lames, bouclier de feu, boule de feu, bourrasque, éclair, empoisonnement, flèches enflammées, lanterne fantôme*<sup>CM</sup>, *nuage nauséabond, tempête de grêle, tempête de neige*.

**Don régional.** Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que Calimshan, échangez le don Lignée de feu contre un autre don régional. Si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don.



## MAGE DE GUERRE 8

**Humain Mage de bataille**<sup>CP</sup> 8

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 8d6+16 (46 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 25 (+3 Dex, +7 armure, +3 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte** : +4/+4

**Attaque** : arbalète lourde de maître (+8 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+5 corps à corps, 1d8+1)

**Attaque à outrance** : arbalète lourde de maître (+8 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+5 corps à corps, 1d8+1)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : explosion ignée (4d6)

**Particularités** : sorts, magie affiliée (+7), armure de guerre (légère et intermédiaire), apprentissage avancé (x2)

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +5, Vol +7 ; +4 contre le feu

**Caractéristiques** : For 10, Dex 16, Con 14, Int 18, Sag 10, Cha 18

**Compétences** : Art de la magie (11) +17, Concentration (11) +13, Connaissances (histoire) (11) +15, Connaissances (mystères) (11) +15, Connaissances (plans) (4) +8, Intimidation (10) +14

**Tricks**<sup>CS</sup> : Insubmersible, Puits de savoir

**Dons** : Ecole renforcée (évocation), Ecole supérieure (évocation), Explosion ignée<sup>CM</sup>, Extension d'effet soudaine, Lignée de feu<sup>MdJdF</sup>, Magie affiliée supérieure<sup>CP</sup>

**Langues** : Commun, Calishite, Igné, Draconien, Chondathan

**Environnement** : Calimshan

**Organisation sociale** : solitaire, patrouille (2-5), bataillon (6-30)

**Facteur de puissance** : 8

**Équipement** : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, morgenstern de maître, cuirasse +2, rondache +2, gilet de résistance +1, cape de Charisme +2, bandeau d'Intelligence +2, gantelets de Dextérité +1, anneau de protection +1, amulette d'armure naturelle +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 potions de soins légers, potion de soins modérés, 70 pp

**Alignement** : généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts**. Niveau de lanceur de sorts 8 (+3 pour les sorts de [feu]). *Sorts par jour* (6/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, +2 pour les évocations). 0 – *Aspersion d'acide, destruction de mort-vivant, lumière, rayon de givre* ; 1<sup>er</sup> – *Contact glacial, coup au but, décharge électrique, explosion d'aurore*<sup>CM</sup>, *grêle de pierres, lancer de précision, mains brûlantes, orbe d'acide mineur, orbe d'électricité mineur, orbe de feu mineur, orbe de froid mineur, orbe de son mineur, poing de pierre, projectile magique* ; 2<sup>e</sup> – *Explosion de feu, flamme éternelle, flèche acide de Melf, fracasement, lame tourbillonnante, lame de feu, piège à feu, pyrotechnie, rayon ardent, sphère de feu, trait de glace* ; 3<sup>e</sup> – *Anneau de lames, bouclier de feu, boule de feu, bourrasque, éclair, empoisonnement, flèches enflammées, lanterne fantôme*<sup>CM</sup>, *nuage nauséabond, tempête de grêle, tempête de neige* ; 4<sup>e</sup> – *Assassin imaginaire, contagion, cri, explosion de flammes, mur de feu, orbe d'acide, orbe d'électricité, orbe de feu, orbe de froid, orbe d'énergie, orbe de son, tentacules noirs d'Evard*.

**Don régional**. Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que Calimshan, échangez le don Lignée de feu contre un autre don régional. Si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don.

# MAGE DE GUERRE 9

**Humain Mage de bataille**<sup>CP</sup> 9

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 9d6+18 (52 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 28 (+3 Dex, +10 armure, +3 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 25

**Attaque de base/lutte** : +4/+4

**Attaque** : arbalète lourde de maître (+8 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+5 corps à corps, 1d8+1)

**Attaque à outrance** : arbalète lourde de maître (+8 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+5 corps à corps, 1d8+1)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : explosion ignée (4d6)

**Particularités** : sorts, magie affiliée (+7), armure de guerre (légère et intermédiaire), apprentissage avancé (x2)

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +6, Vol +7 ; +4 contre le feu

**Caractéristiques** : For 10, Dex 16, Con 14, Int 18, Sag 10, Cha 18

**Compétences** : Art de la magie (12) +18, Concentration (12) +14, Connaissances (histoire) (12) +16, Connaissances (mystères) (12) +16, Connaissances (plans) (4) +8, Intimidation (12) +16

**Tricks**<sup>CS</sup> : Insubmersible, Puits de savoir

**Dons** : Ecole renforcée (évocation), Ecole supérieure (évocation), Explosion ignée<sup>CM</sup>, Extension d'effet soudaine, Lignée de feu<sup>MdJdF</sup>, Magie affiliée supérieure<sup>CP</sup>, Modeleur d'énergies<sup>CM</sup>

**Langues** : Commun, Calishite, Igné, Draconien, Chondathan

**Environnement** : Calimshan

**Organisation sociale** : solitaire, patrouille (2-5), bataillon (6-30)

**Facteur de puissance** : 9

**Équipement** : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, morgenstern de maître, *harnois de mithral* +2, *rondache* +2, *gilet de résistance* +1, *cape de Charisme* +2, *bandeau d'Intelligence* +2, *gantelets de Dextérité* +1, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins légers*, *potion de soins modérés*, 70 pp

**Alignement** : généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts**. Niveau de lanceur de sorts 9 (+3 pour les sorts de [feu]). *Sorts par jour* (6/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, +2 pour les évocations). 0 – *Aspersion d'acide, destruction de mort-vivant, lumière, rayon de givre* ; 1<sup>er</sup> – *Contact glacial, coup au but, décharge électrique, explosion d'aurore*<sup>CM</sup>, *grêle de pierres, lancer de précision, mains brûlantes, orbe d'acide mineur, orbe d'électricité mineur, orbe de feu mineur, orbe de froid mineur, orbe de son mineur, poing de pierre, projectile magique* ; 2<sup>e</sup> – *Explosion de feu, flamme éternelle, flèche acide de Melf, fracasement, lame tourbillonnante, lame de feu, piège à feu, pyrotechnie, rayon ardent, sphère de feu, trait de glace* ; 3<sup>e</sup> – *Anneau de lames, bouclier de feu, boule de feu, bourrasque, éclair, empoisonnement, flèches enflammées, lanterne fantôme*<sup>CM</sup>, *nuage nauséabond, tempête de grêle, tempête de neige* ; 4<sup>e</sup> – *Assassin imaginaire, contagion, cri, explosion de flammes, mur de feu, orbe d'acide, orbe d'électricité, orbe de feu, orbe de froid, orbe d'énergie, orbe de son, tentacules noirs d'Evard*.

**Don régional**. Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que Calimshan, échangez le don Lignée de feu contre un autre don régional. Si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don.



# MAGE DE GUERRE 10

**Humain Mage de bataille**<sup>CP</sup> 10

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 10d6+30 (67 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 28 (+3 Dex, +10 armure, +3 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 25

**Attaque de base/lutte** : +5/+5

**Attaque** : arbalète lourde de maître (+9 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+6 corps à corps, 1d8+1)

**Attaque à outrance** : arbalète lourde de maître (+9 distance, 1d10/19-20) ; ou morgenstern de maître (+6 corps à corps, 1d8+1)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : explosion ignée (5d6)

**Particularités** : sorts, magie affiliée (+7), armure de guerre (légère et intermédiaire), apprentissage avancé (x2)

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +7, Vol +8 ; +4 contre le feu

**Caractéristiques** : For 10, Dex 16, Con 16, Int 18, Sag 10, Cha 18

**Compétences** : Art de la magie (13) +19, Concentration (13) +16, Connaissance (histoire) (12) +16, Connaissance (mystères) (13) +17, Connaissances (plans) (4) +8, Intimidation (13) +17

**Tricks**<sup>CS</sup> : Concentration rapide, Insubmersible, Puits de savoir

**Dons** : Ecole renforcée (évocation), Ecole supérieure (évocation), Explosion ignée<sup>CM</sup>, Extension d'effet soudaine, Extension de portée soudaine, Lignée de feu<sup>MDJDF</sup>, Magie affiliée supérieure<sup>CP</sup>, Modeleur d'énergies<sup>CM</sup>

**Langues** : Commun, Calishite, Igné, Draconien, Chondathan

**Environnement** : Calimshan

**Organisation sociale** : solitaire, patrouille (2-5), bataillon (6-30)

**Facteur de puissance** : 10

**Équipement** : arbalète lourde de maître, 20 carreaux, morgenstern de maître, *sceptre métamagique d'Extension d'effet mineur*, harnois de mithral +2, rondache +2, gilet de résistance +1, cape de Charisme +2, bandeau d'Intelligence +2, gantelets de Dextérité +1, ceinturon de Constitution +2, anneau de protection +1, amulette d'armure naturelle +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins légers*, *potion de soins modérés*, 70 pp

**Alignement** : généralement loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts**. Niveau de lanceur de sorts 10 (+3 pour les sorts de [feu]). *Sorts par jour* (6/7/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, +2 pour les évocations). 0 – *Aspersion d'acide, destruction de mort-vivant, lumière, rayon de givre* ; 1<sup>er</sup> – *Contact glacial, coup au but, décharge électrique, explosion d'aurore*<sup>CM</sup>, *grêle de pierres, lancer de précision, mains brûlantes, orbe d'acide mineur, orbe d'électricité mineur, orbe de feu mineur, orbe de froid mineur, orbe de son mineur, poing de pierre, projectile magique* ; 2<sup>e</sup> – *Explosion de feu, flamme éternelle, flèche acide de Melf, fracassement, lame tourbillonnante, lame de feu, piège à feu, pyrotechnie, rayon ardent, sphère de feu, trait de glace* ; 3<sup>e</sup> – *Anneau de lames, bouclier de feu, boule de feu, bourrasque, éclair, empoisonnement, flèches enflammées, lanterne fantôme*<sup>CM</sup>, *nuage nauséabond, tempête de grêle, tempête de neige* ; 4<sup>e</sup> – *Assassin imaginaire, contagion, cri, explosion de flammes, mur de feu, orbe d'acide, orbe d'électricité, orbe de feu, orbe de froid, orbe d'énergie, orbe de son, tentacules noirs d'Evard* ; 5<sup>e</sup> – *Arc de foudre, bouclier de feu de groupe, brume mortelle, colonne de feu, cône de froid, explosion de feu suprême, rayon prismatique*.

**Don régional**. Si vous jouez dans une autre région de Faerûn que Calimshan, échangez le don Lignée de feu contre un autre don régional. Si vous ne jouez pas dans les Royaumes Oubliés, revoyez le don.