

# Morgane la Mystérieuse

Classe : **Mage**

Race : **Humaine**

<b>Force</b>	8
<b>Dextérité</b>	11
<b>Constitution</b>	10
<b>Intelligence</b>	17
<b>Sagesse</b>	12
<b>Charisme</b>	13
<b>Déplacement</b>	12
<b>Sauvegarde</b>	12
<b>TAC0</b>	20
<b>Dégâts</b>	1d6 (bâton)
<b>CA</b>	10 (pas d'armure)
<b>Points de vie</b>	4



## Équipement de départ

Robe  
Bâton  
Papier, encre et plume  
Baguette de projectile magique

## Sorts

Niveau de sort	Mémorisables		Lançables	
	1er	2ème	1er	2ème
Niveau de personnage 1er	3	0	3	0
2ème	4	0	4	0
3ème	5	3	4	3

# Règles générales du Mage

Un round = 6 secondes.

## En un round vous pouvez ...

- Vous déplacer de 12 mètres.
- Faire une attaque.
- Lancer un sort.
- Vous déplacer de 6 m et attaquer.
- Tenter une action inhabituelle.

## Comment attaquer

- Lancez un dé à 20 faces.
- Soustrayez le résultat du dé de votre TAC0.
- Si ce nombre est inférieur ou égal à la Classe d'armure du monstre, vous le touchez.

## Si l'attaque touche ...

- Lancez le dé de dégâts.
- Soustrayez le résultat du nombre de points de vie du monstre.
- Un monstre meurt lorsque ses points de vie atteignent 0 (zéro).

## Faire un jet de sauvegarde

- Lancez un dé à 20 faces.
- Si le résultat du dé est supérieur ou égal à votre score, votre jet de sauvegarde est réussi.
- Regardez la description du sort pour voir ce qu'il se passe si vous échouez.

## Points d'expérience

Votre personnage gagne des points d'expérience en vainquant les monstres et en faisant des choses intelligentes. Lorsqu'il a acquis assez d'expérience, il gagne un niveau. Chaque niveau rend votre personnage plus fort.

Points d'expérience	Niveau de personnage
Moins de 2 500	1
Jusqu'à 5 000	2
Jusqu'à 10 000	3

## À chaque niveau ...

- Ajoutez 1d4 à vos points de vie.
- Vous pouvez lancer plus de sorts.

## Limitations

- Vous ne pouvez pas porter d'armure.
- Vous ne pouvez utiliser qu'une dague ou un bâton.

## Lancer des sorts

La table au recto montre combien de sorts vous pouvez mémoriser et lancer. Plus votre niveau est élevé, plus vous pouvez mémoriser et lancer de sorts. Chaque jour vous récupérez tous vos sorts lançables et pouvez oublier un sort mémorisé pour en retenir un autre.

Choisissez vos sorts connus sur le *Livre de sorts du Magicien*. Quand vous jetez un sort, vous épuisez un sort lançable. Vous pouvez lancer n'importe lequel de vos sorts mémorisés, mais pas plus que vos sorts lançables pour chaque niveau de sort.