

WARHAMMER

Magicien supérieur

1) Historique

Cette carrière est pour les magiciens ayant atteint le plus haut niveau de leurs arts . N'ayant plus rien à apprendre dans leurs domaines les magiciens se lancent dans un tour du monde à la recherche de nouveau pouvoir . Lors de ce voyage , et particulièrement lors des méditations , le magicien se rend compte d'une sensation qu'il n'avait jamais ressentie . Il sent en lui une énergie qui coule dans ses veines , une énergie qui de jour en jour grandie et se fait plus présente . Intrigué par cette toute nouvelle sensation le magicien se lance dans de longues séances de méditation où il se rend compte que cette énergie est tout simplement la magie . Dans sa quête de pouvoir le magicien en a oublié ses fondements . Jusqu'ici il n'avait fait qu'utiliser la magie , cette fois il va la comprendre.

2) Comment ?

Pour cela le magicien doit percer les mystères de la magie . Ce qui n'est pas d'une simplicité affligeante . Il doit se mettre en méditation et plonger au plus profond de son esprit . On pourrait comparer cette méditation à un coma profond . Mais avant de commencer cette longue quête intérieur le magicien doit se trouver un endroit tranquille à l'abris des regard . Car vous n'êtes pas sans savoir que la magie est contrôlée très sérieusement pour ne pas avoir de débordement. et bien justement c'en est un . Les magiciens se lançant dans cette carrière se mettent donc hors la loi à part bien sur si vous arriver à convaincre les autorités que cette recherche ne fera pas de vous et de vos congénères des personnes incontrôlables qui pourraient bouleverser l'équilibre qui existe dans l'empire et pourquoi pas prendre le pouvoir . Ce qui ne sera pas facile. Cette voie n'a jamais été explorée et fait peur . C'est pourquoi il ne faut mieux pas croiser un répurateur après cela.

Donc le magicien entre dans cette méditation pour y retrouver les fondements de la magie. Cette recherche durera plusieurs années de méditation continue où le magicien sera considéré comme mort pour tout homme non médecin qui s'approcherait de lui . C'est pourquoi il se réveille souvent avec ses plus simple habits et dépouillé de ses armes et objets quelconques . Mais il ne perd pas seulement ses petites affaires personnelles mais aussi l'usage de la vue définitivement et de ses autre sens mais temporairement . La perte de ses facultés dépend des années passées dans cette méditation où aucun muscle n'a été utilisé à part le cœur .

Le magicien avant d'avoir accès à tout les avantages doit réussir un test d'intelligence – 50 qui déterminera à quel vitesse il comprend .

$S = (\text{Intelligence} - 50) - (\text{le jet d'intelligence} - 50)$

S 51	Le magicien ne perd aucun sens et garde sa vue . Sa méditation a durée 6 mois .
------	---

50 S 40	Le magicien perd sa vue définitivement et un de ses sens (au choix) pendant 2 mois (2 scénario) . Sa méditation a durée 2 ans .
40 S 30	Le magicien perd sa vue définitivement et 2 de ses sens (au choix) pendant 4 mois (4 scénario) . Sa méditation a durée 4 ans .
30 S 20	Le magicien perd sa vue définitivement et 3 de ses sens (au choix) pendant 6 mois (6 scénario) et sa force est diminuée à 2 . Sa méditation a durée 6 ans .
20 S 10	Le magicien perd sa vue définitivement et ses autre sens pendant 8 mois (8 scénario) et sa force est diminuée à 1. Sa méditation a durée 8 ans .
10 S 0	Le magicien perd sa vue définitivement et ses autre sens pendant 1 ans et demie (18 scénario) et sa force est diminuée à 1. Sa méditation a durée 10 ans .
S 0 Le jet est raté	Le magicien perd définitivement sa vue et un autre sens (au choix) et sa force est diminuée à 1. Sa méditation a durée 20 ans . Il devra relancer le même dés pour savoir si il a réellement compris. Si il rate une seconde fois le magicien n'aura accès à aucune des compétences si dessous et gardera ses handicapes .

Et là vous vous dite , "Hé bourrin , comment il a fait ton magicien pour survivre sans manger ni boire pendant au moins un ans " . Hé bas je vais vous répondre . On ne sait pas comment mais les magiciens supérieurs ne se nourrissent plus et même encore plus étrange , ils ne peuvent plus rien avaler tout cela à cause de la destruction du système digestif dû à la non utilisation de celui ci pendant une période trop longue . Mais ces magiciens ne semble pas souffrir de cette anomalie . Certaine rumeur raconte qu'ils se nourrissent de magie . Voilà une partie de l'accomplissement de cette carrière car en faite le plus dangereux reste à venir . Privé de certain (ou tous) de ses sens le magicien reste une cible inerte pour beaucoup de personne et de chose Beaucoup de magicien sont mort après cette étape par une bête les attendant à la sortie de leur grotte . C'est là qu'un fidèle amie serait le bien venue.

3) la carrière magicien supérieur

Bon bas voila pour les inconvénients . Maintenant les avantages : une recherche aussi intensive pendant cette période très longue va révéler des secrets encore insoupçonnés . En voici la liste:

Rentrons dans les informations techniques

M	CC	CT	F	E	B	I	AM	Cd	Dex	Int	Cl	FM	Soc
							1	+10*	+10*	+10*	+10*	+10*	

* = en plus de l'augmentation maximum déjà reçu

AM= attaque magique

dotation : 6D4 points de magie

compétence :

Méditation profonde : cette compétence permet à l'enchanteur de récupérer ses points de magie plus rapidement . 4D10 toute les trois heures . Cette méditation ne peut être interrompue par le magicien. Une fois une phase de trois heures commencer elle doit être finie pour récupérer ses points de magie sinon ils sont perdu.

Réflexe lumière : Le temps d'incantation d'un sort devient instantané

Télépathie: La non utilisation de ses corde vocal rend des fois très difficile le simple fait de parler . C'est pourquoi le magicien développe la faculté de converser avec une personne mentalement si elle se trouve dans un rayon de 100 Km et si le magicien l'a déjà vue (ou rencontrée si il est aveugle hahaha !!!) au moins une fois . toute personne pourra lui parler si il est disponible même si celui ci n'a pas cette compétence .

Télékinésie: La non utilisation de ses muscles rend des fois très difficile le fait de porter des objets . C'est pourquoi le magicien développe la faculté de transporter des objets mentalement avec un encombrement maximum de 300 . Cela lui demande toute sont attention . Il ne peut rien faire en même temps .

Vision astral: Pour combler le manque d'un ou plusieurs sens le magicien développe une vision qui non seulement lui fait retrouver la vue mais en plus lui permet de voir les sources de magie (sympa pour voir si il y a un magicien ou une hache à deux mains magique derrière la porte) . Par contre ses yeux deviennent rouge sang . (Pas sympa lorsque vous croiser un répurateur)

Attaque magique: le magicien développe la faculté de lancer plusieurs sorts pendant un tour. Par la même occasion il perd ses attaques physiques et de ce faite ne peut plus attaquer . le maximum étant de 6 AM

Association de sort : Cette compétence permet de combiné les effet de plusieurs sorts en un seul . Le coût de se sort est l'addition des points de magie des sorts utilisés multiplié par le nombre de sort utilisé

Evolution de sort : cette compétence permet d'augmenter les effets d'un sort . Que ce soit pour augmenter la durée , les dégâts ou la difficulté d'y résister . On ne peut augmenter un sort plus d'une fois . Les effets du sort sont laissés à l'appréciation du MJ.

Main magique libre: Le magicien n'a plus besoins d'objet pour réaliser ses sorts .

Gain de points de magie : Le magicien a la possibilité de gagner beaucoup plus de point de magie . 2d6 points magie supplémentaire renouvelable jusqu'à ce que le magicien atteint le double des points de magie initial .

Coût de la compétence	Nom de la compétence
200 PE	Réflexe lumière
200 PE	Télépathie
400 PE	Télékinésie : avec un encombrement de 300
1000 PE	(+)1 attaque magique (avec un maximum de 6)
500 PE	Méditation profonde
2000 PE	association de sort
1000 PE	évolution de sort
1000 PE	main magique libre
100 PE	Gain de points de magie
600 PE	Vision astral

Les coûts des compétences sont là à titre indicatif . Il faudra les adapter en fonction de votre générosité sur les PE . Cette carrière est une carrière ultime donc elle ne doit pas se finir en un scénario.

Pour information cette carrière est une carrière normalement ultime . Ce qui signifie Qu'il n'y aura plus de carrière après celle là pour votre perso . Comme cette carrière est basé sur la recherche intérieur , le personnage n'a pas besoin de guide .

Et bas voilà , bon jeu .