
MAGE DE BATAILLE

Certain lanceurs de sorts ne s'intéressent qu'à une chose : la guerre. Ils rêvent d'acier et de formidables explosions de magie dévastatrice, de défilés militaires et de destructions qu'on ne trouve que sur les champs de bataille. Diplômés de collèges de guerre spéciaux, les mages de bataille aiment avant tout jeter des sorts causant un maximum de dommages, semant la confusion parmi leurs ennemis ou camouflant une manœuvre alliée. Aux yeux d'un mage de bataille, les sorts utilitaires que jettent ensorceleurs et magiciens n'ont guère d'importance. Après tout, à quoi servent les lanceurs de sorts de soutien ? Le mage de bataille ne s'intéresse qu'à la victoire sur le champ de bataille et au succès des campagnes menées en compagnie de groupes d'aventuriers.

Aventure. Les mages de bataille travaillent aux côtés d'aventuriers ayant besoin d'une magie de guerre radicale. Ils préfèrent les actes à l'étude et ne sauraient parvenir au faîte de leur profession sans utiliser leurs pouvoirs au combat. Les mages de bataille d'alignement bon cherchent à limiter les déplacements de leurs adversaires, mais ceux qui se tournent vers le Mal ne s'intéressent pas à l'identité de leurs cibles. Ils partent à l'aventure pour accumuler davantage de puissance destructrice.

Profil. Comparés aux magiciens, ensorceleurs et autres prêtres, les mages de bataille accèdent à leur magie de façon bien étrange. Le personnage choisit ses sorts parmi une réserve de connaissances limitée qui change rarement. Dès les premiers jours de leur épuisante formation, ils adoptent au plus profond de leur être les sorts dont ils auront besoin. Ils connaissent donc moins de sorts que les magiciens et les ensorceleurs, mais ils bénéficient de certains avantages en contrepartie. Non seulement ils n'ont aucun besoin de se reporter à un grimoire, mais ils n'ont pas à préparer leurs sorts en éveillant ceux-ci à leur esprit inconscient. Ils ne se spécialisent pas comme le font parfois les magiciens.

Durant leur formation, les mages de bataille apprennent également des compétences martiales. Ils sont formés au maniement et au port de certaines armes et armures. Du reste, ils peuvent s'en servir sans s'exposer au risque d'échec des sorts profanes.

Alignement. Toutes les factions correspondant aux divers alignements étant susceptibles de combattre pour leur cause, les mages de bataille apparaissent dans toutes les armées usant de lanceurs de sorts sur le champ de bataille.

Religion. Certains mages de bataille apprécient Boccob (le dieu de la magie), alors que d'autres se tournent vers Wy-Djaz (déesse de la mort et de la magie). Cependant, beaucoup ne vénèrent aucune divinité.

Antécédents. Les mages de bataille reçoivent une instruction au sein de collèges de guerre profanes spéciaux. Ceux-ci ne sont pas faits pour les faibles d'esprit. La rigueur physique et mentale qu'on y dispense est sans rapport avec l'apprentissage des magiciens et ensorceleurs habituels. Ces collèges de guerre sont de véritables camps d'entraînement financés par des nations. Au fil de leur

instruction, on oblige les mages à revêtir des tenues encombrantes visant à les familiariser au port de l'armure tout en manipulant et en faisant face à des sorts qu'ils sont alors incapables de lancer. Cette formation des plus énergiques instille au plus profond de leur inconscient des sorts auxquels ils auront par la suite accès sans devoir se reporter à un grimoire.

Une fois leur formation achevée, les mages de bataille partagent un profond sentiment de camaraderie avec les autres élèves et affectionnent grandement les tenues ordonnées d'inspiration militaire.

Races. La plupart des mages de bataille sont des humains et des demi-elfes. Cependant, on retrouve chez toutes les races standard la robustesse spirituelle nécessaire au sein d'un collège de guerre. Les humanoïdes sauvages sont rarement acceptés dans ce genre de lieu, mais toute société organisée peut ouvrir un collège de guerre à l'attention des lanceurs de sorts profanes.

Autres classes. Les mages de bataille ont peu de choses en commun avec les ensorceleurs et les magiciens. En effet, ces derniers développent leurs talents sans subir les rigueurs et la discipline des apprentis mages de bataille. En fait, les mages de bataille s'entendent mieux avec les représentants des classes enrégimentées et qui apprécient la discipline militaire, comme les paladins, les moines et les guerriers.

Rôle. La sélection de sorts du mage de bataille est jouée d'avance. Il constitue en quelque sorte l'artillerie magique des troupes qu'il accompagne et le cœur de la puissance offensive du groupe d'aventuriers qu'il rejoint. Un groupe pourvu d'un tel mage devra néanmoins songer à s'attirer les faveurs d'un second lanceur de sorts (barde, druide, prêtre ou même magicien) pour compléter ses capacités offensives de talents défensifs et utilitaires.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux mages de bataille :

Caractéristiques. Le Charisme influe sur la puissance des sorts du mage de bataille, mais également sur le nombre qu'il peut en lancer quotidiennement et sur la difficulté visant à y résister (cf. Sorts, ci-dessous). Grâce à son pouvoir de magie affilée, le mage de bataille ajoute son bonus d'Intelligence aux dégâts qu'infligent ses sorts. À l'instar des magiciens et des ensorceleurs, les mages de bataille ont tout intérêt à posséder des valeurs de Dextérité et de Constitution élevées.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

Les compétences de classe du mage de bataille (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Intimidation (Cha) et Profession (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les aptitudes de la classe de mage de bataille :

Armes et armures. Les mages de bataille sont formés au maniement des armes courantes et des rondaches. Ils sont également formés au port des armures légères, puis des armures intermédiaires à partir du niveau 8 (cf. *Armure de guerre*, ci-dessous).

Sorts. Un mage de bataille lance des sorts profanes (du même type que ceux des ensorceleurs et des magiciens) appartenant à sa liste de sorts (cf. Chapitre 4 du *Codex profane*). Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance, à l'inverse des prêtres et des magiciens. Quand il accède à un nouveau niveau de sort, il apprend automatiquement tous les sorts de ce niveau issus de sa liste. Sa liste de sorts connus est donc identique à sa liste de sorts. Le mage de bataille a également la possibilité d'ajouter quelques sorts à cette liste grâce au pouvoir d'apprentissage avancé (cf ci-dessous).

Pour lancer un sort, un mage de bataille doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Cha 10 pour les sorts de niveau 0, Cha 11 pour ceux du 1^e niveau, etc.). Le DD des jets de sauvegarde effectués contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du mage de bataille. Son quota de sorts quotidien est indiqué sur la Table 1-1. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée (voir la Table 1-1, page 8 du *Manuel des Joueurs*).

Contrairement à un magicien ou à un prêtre, un mage de bataille n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée.

Armure de guerre (Ext). En temps normal, une armure gêne les incantations gestuelles d'un lanceur de sorts profanes, ce qui provoque parfois l'échec de ses sorts. Cependant, l'entraînement du mage de bataille lui permet de passer outre le risque d'échec des sorts profanes s'il se limite à une armure légère et à une rondache. En revanche, il s'expose aux risques habituels s'il porte une armure plus lourde ou un écu. Ce pouvoir ne s'applique toutefois pas aux sorts acquis par le biais d'autres classes.

Dès le niveau 8, le mage de bataille est capable de porter une armure intermédiaire sans subir de risque d'échec des sorts profanes.

Magie affiliée (Ext). La spécialité du mage de bataille consiste à infliger des dégâts à l'aide de ses sorts. Ainsi,

quand le personnage lance un sort qui inflige des points de dégâts, il ajoute à ceux-ci son bonus d'Intelligence. Par exemple, si un mage de bataille de niveau 1 pourvu d'une Intelligence de 17 lance *projectile magique*, il inflige 1d4+1 points de dégâts, plus 3 points en raison de son bonus. Ce bonus ne s'applique qu'aux sorts qu'il lance en qualité de mage de bataille, pas à ceux qui découlent d'autres classes.

Un même sort ne saurait bénéficier de ces dégâts supplémentaires plus d'une fois par incantation. Par exemple, une *boule de feu* inflige les dégâts supplémentaires à toutes les créatures situées dans la zone d'effet. En revanche, si un mage de bataille de niveau 3 jette *projectile magique*, un seul des deux projectiles jouira des dégâts supplémentaires (au choix du personnage), même s'ils visent tous deux la même cible. Si le sort inflige des dégâts pendant plus de 1 round, il inflige les dégâts supplémentaires à chaque round.

Les parchemins écrits par un mage de bataille ne profitent pas des avantages de ce pouvoir. Cela vaut également pour les parchemins et autres objets (telles les baguettes et les potions) activés par un mage de bataille. Par contre, les bâtons activés par un mage de bataille exploitent son niveau de lanceur de sorts et profitent de son pouvoir de magie affiliée (le cas échéant).

Apprentissage avancé (Ext). Aux niveaux 3, 6, 11 et 16, le mage de bataille peut ajouter un nouveau sort à sa liste, ce qui représente le résultat d'études et d'expériences personnelles. Le sort doit être un sort de magicien de l'école d'Évocation d'un niveau inférieur ou égal au niveau du sort le plus élevé qu'il connaît déjà. Une fois le sort sélectionné, il est à jamais ajouté au répertoire du mage de bataille qui peut le lancer comme n'importe quel autre sort de sa liste.

Extension d'effet soudaine. Au niveau 7, le mage de bataille gagne Extension d'effet soudaine (cf Chapitre 3 du *Codex profane*) en qualité de don supplémentaire. S'il le possède déjà, il peut choisir un autre don de métamagie.

Extension de portée soudaine. Au niveau 10, le mage de bataille gagne Extension de portée soudaine (cf. Chapitre 3 du *Codex profane*) en qualité de don supplémentaire. S'il le possède déjà, il peut choisir un autre don de métamagie.

Extension de zone d'effet soudaine. Au niveau 15, le mage de bataille gagne Extension de zone d'effet soudaine (cf. Chapitre 3 du *Codex profane*) en qualité de don supplémentaire. S'il le possède déjà, il peut choisir un autre don de métamagie.

Quintessence des sorts soudaine. Au niveau 20, le mage de bataille gagne Quintessence des sorts soudaine (cf. Chapitre 3 du *Codex profane*) en qualité de don supplémentaire. S'il le possède déjà, il peut choisir un autre don de métamagie.

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de			Spécial	Nombre de sorts par jour											
		Réflexes	Vigueur	Volonté		0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e		
1	+0	+0	+0	+2	Armure de guerre (légère), magie affilié	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3	-	6	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+1	+1	+1	+3	Apprentissage avancé	6	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	+1	+1	+4	-	6	6	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+2	+1	+1	+4	-	6	6	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	+2	+2	+5	Apprentissage avancé	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
7	+3	+2	+2	+5	Extension d'effet soudaine	6	6	6	4	-	-	-	-	-	-	-	-
8	+4	+2	+2	+6	Armure de guerre (intermédiaire)	6	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-	-
9	+4	+3	+3	+6	-	6	6	6	6	4	-	-	-	-	-	-	-
10	+5	+3	+3	+7	Extension de portée soudaine	6	6	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-
11	+5	+3	+3	+7	Apprentissage avancé	6	6	6	6	6	4	-	-	-	-	-	-
12	+6/+1	+4	+4	+8	-	6	6	6	6	6	5	3	-	-	-	-	-
13	+6/+1	+4	+4	+8	-	6	6	6	6	6	6	4	-	-	-	-	-
14	+7/+2	+4	+4	+9	-	6	6	6	6	6	6	5	3	-	-	-	-
15	+7/+2	+5	+5	+9	Extension de zone d'effet soudaine	6	6	6	6	6	6	6	4	-	-	-	-
16	+8/+3	+5	+5	+10	Apprentissage avancé	6	6	6	6	6	6	6	5	3	-	-	-
17	+8/+3	+5	+5	+10	-	6	6	6	6	6	6	6	6	4	-	-	-
18	+9/+4	+6	+6	+11	-	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	-	-
19	+9/+4	+6	+6	+11	-	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	-	-
20	+10/+5	+6	+6	+12	Quintessence des sorts soudaine	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	-