

Classe de Base : Magicien en herbe

Description :

Fraîchement sortie de ses premiers bouquins sur la pratique de la magie, bégayant encore sur la prononciation des formules et loupant la cible les trois quarts du temps.

Mais avec de la patience, de l'assiduité et de la persévérance, il pourrait bien un jour devenir l'un des plus grand mage de son époque, même si c'est honnêtement peu probable, l'espoir fait vivre

Maîtrise :

- robe de sorcier
- baton de mage

Modification de stats :

aucune

Compétences :

-Projectile magique

- analyse son pouvoir magique pour lancer un simple tir infligeant 1d10 dégât magique.

-Télékinésie

- Permet de manipuler certains objets à distance.

Révision #6

Créé 8 mars 2025 12:51:18 par mouesus

Mis à jour 10 mars 2025 18:55:54 par mouesus