

# Jouer le Sorceleur

*Tout ce qu'il faut savoir pour jouer votre classe*

Vous êtes un Sorceleur, un homme de peu aux grandes connaissances sur les monstres. Ancien mage de la guilde, vous avez été autorisé à quitter son service au prix d'une grande partie de vos pouvoirs. Désormais bridé, par un sceau caché dans votre œil, vous ne pouvez engendrer d'héritiers, acquérir des titres fonciers ou tout simplement rester trop longtemps dans le même duché.

---

**Votre rôle** dans le groupe est de mettre vos compétences au service de la survie de tous. Vous connaissez tout des monstres et avez appris sur le tas à les combattre. Ancien érudit, vous êtes désormais un survivant aguerrri.

**Votre objectif** personnel n'est plus qu'un long voyage au service d'autrui. Sans point de chute, vous errez de par le monde et qui sait, un jour vous formerez peut-être à nouveau une communauté unie.

---

Dans la société, vous servez à lutter contre les pires monstres qui infestent l'Empire. Les gens font appel à vous en dernier retour, préférant se tourner en priorité vers les clans de chasseurs. En réalité, on ne fait appel à vous que pour des missions désespérées et l'on essaye de vous oublier une fois le travail accompli. Cependant, vous êtes une source infinie de connaissances sur le monde magique. Vos discussions sur les monstres ont déjà sauvé la vie de nombreux inconscients, sans que vous ayez vous-même à vous rendre sur le terrain.

N'oubliez pas, si un sorceleur sait se débrouiller en milieu hostile, c'est avant tout une classe de soutien. Votre arc n'égalera jamais au combat les informations que vous pouvez partager sur les monstres que vous affrontez.

Un dernier conseil, le savoir c'est le pouvoir.