

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage Lyra Noirfléau Joueur Kévin

Profil Ensorceleur Niveau 7 Race Elfe, haut Sexe F Âge 80 Taille 1,65m Poids 45kg

CARAC.	Valeur	Mod.	Test	COMBAT	Total			VITALITE			
☐ FOR FORCE	4	-3	-3	INITIATIVE	16	+2	18	DV DÉS DE VIE	d4	PV POINTS DE VIE	40
☐ DEX DEXTERITÉ	16	+3	+3	ATTAQUE AU CONTACT	16	+3	19	POINTS DE VIE RESTANTS DM TEMPORAIRES			
☐ CON CONSTITUTION	13	+1	+1	ATTAQUE A DISTANCE	13	+3	16				
☒ INT INTELLIGENCE	12	+1	+1	ATTAQUE MAGIQUE	12	+4	16	☐ BLESSURE GRAVE	RD +1 Attaque, Bonus +9 PV		
☒ SAG SAGESSE	13	+1	+1								
☐ CHA CHARISME	19	+4	+4	DEFENSE	10 +			ARMURE	BOUCLIER	+3	+2
											Total 15

CAPACITE RACIALE

Lumière des étoiles : pour un Haut-elfe, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.

ARME

	ATTAQUE	DM	SPECIAL
Bâton ferré	1d20 + 0 (+4)	1d6 (-3)	
Dague	1d20 + 0 (+4)	1d4 (-3)	
	1d20 +		

CAPACITES

	VOIE 1	VOIE 2	VOIE 3
R	Voie de l'air	Voie de la divination	Voie de l'envoûteur
1	☒ Murmures dans le vent (L) * L'Ensorceleur chuchote un message d'une dizaine de mots qui voyage jusqu'à son destinataire. Il peut entendre sa réponse immédiatement. La portée est de 100 m par Rang dans la voie et le personnage doit connaître la cible ou la voir.	☒ 6ème sens L'Ensorceleur sait toujours légèrement en avance ce qui va arriver. Il gagne un bonus de +1 par Rang dans la Voie en Initiative et en DEF, ainsi qu'un bonus de +2 par Rang à tous les tests pour éviter d'être surpris.	☐ Injonction (L) * L'Ensorceleur donne un ordre simple qu'une cible doit comprendre et réussit un test d'attaque magique opposé à la cible à une portée de 20 mètres. Si l'attaque échoue, la cible exécute l'ordre lors de son prochain tour.
2	☒ Sous tension (L) * L'Ensorceleur génère de l'énergie électrique pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Les ennemis qui le touchent subissent 1d6 DM. Il peut aussi délivrer une attaque électrique infligeant [1d6 + Mod. de CHA] DM.	☒ Détection de l'invisible (L) * Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, l'Ensorceleur détecte les créatures invisibles ou cachées à moins de 30 mètres et détecte si un sort de Clairvoyance affecte l'endroit. Aveuglé, ce sort lui permet de voir normalement.	☐ Sommeil (L) * [1d6 + Mod. de CHA] cibles dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) et dont le score max de PV ne dépasse pas le score d'attaque magique de l'ensorceleur s'endorment dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Une gifle les réveille.
3	☒ Télékinésie (L) * L'Ensorceleur peut déplacer un objet de 50 kg/Rang dans les airs sur 20 m pendant [5+Mod. de CHA] tours. Déplacement de 10m/tour avec action de mouvement. Possibilité de faire tomber un objet sur une cible surprise (DM 1d6 tous les 50 kg).	☐ Clairvoyance (L) * L'Ensorceleur peut voir et entendre à distance un lieu connu en restant concentré (action limitée). Les créatures présentes peuvent réussir un test de SAG [12 + Mod. de CHA] pour éviter de se sentir observées.	☐ Confusion (L) * Sur un test d'attaque magique (portée 20 m), une cible est désorientée pendant [3 + Mod. de CHA] tours. Chaque tour, 1d6 : 1-3 elle n'agit pas, 4-6 elle attaque la créature la plus proche. Chaque fin de tour, un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] met fin au sort.
4	☒ Foudre (L) * L'Ensorceleur crée un éclair sur 10 mètres infligeant [4d6 + Mod. de CHA] DM. Les créatures sur la trajectoire passent un test d'attaque magique. Un test de DEX ([12 + Mod. de DEX]) peut réduire de moitié les DM.	☐ Prescience * Une fois par combat, à la fin d'un tour, l'Ensorceleur peut décider de rejouer le tour depuis le début en bénéficiant d'un bonus de +10 en Initiative et en DEF. Les autres personnages ne peuvent pas changer leurs actions.	☐ Amitié (L) * Attaque magique (portée 10 m) contre le maximum de PV d'une cible humanoïde pour que celle-ci se comporte comme un ami de longue date tant qu'elle n'est pas attaquée. 1 fois par jour, test de SAG difficulté [12 + Mod. de CHA] pour résister.
5	☐ Forme éthérée (L) * L'Ensorceleur et tout son équipement deviennent translucides et intangibles pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Sous cette forme, il peut passer à travers murs et obstacles, et ne peut subir aucun DM physiques.	☐ Hyperconscience L'Ensorceleur augmente ses valeurs de SAG et d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG ou d'INT lui est demandé et garder le meilleur résultat.	☐ Domination (L) * Attaque magique opposée (20 m) pour prendre le contrôle d'une cible pendant [1d4 + Mod. CHA] min. A chaque DM pris, elle peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA]. Si elle meurt, l'ensorceleur regagne son corps et perd 1d6 DM.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT			
Description ~~~~~ Une frêle elfe avec de longs cheveux blancs brillants. Elle porte une ample robe bleue foncée qui couvre une peau d'une pâleur inquiétante. À ses jambes des bottes de cuir noires usées par la marche. Malgré cette silhouette chétive il se dégage de son visage une profonde majesté elfique. Sa douce voix ensorcelée est capable d'insuffler la peur ou la félicité dans le cœur de qui peut l'entendre. Alignement ~~~~~ Chaotique Neutre. Histoire ~~~~~ Maelyrra Deleries est une jeune elfe capturée, elle et sa famille après le siège de la ville de Myrlune, elle avait alors 35 ans. Séparée des siens et emportée comme tribu par l'infâme orc Uruk Vagremoth, après cinq années de mauvais traitements dans les cachots de Krôn qui la laissèrent diminuée physiquement elle fut vendue comme esclave au mage à la peau noire Adar Mordrel dit "Le Noir Fléau". Elle fut son esclave aux champs pendant des années dans le domaine de Hauterive ; mais elle était éduquée donc le vieil homme, qui manquait d'entourage cultivé en fit sa domestique. Après de longues années ayant cherché en vain le secret de l'immortalité, il voulut que son savoir lui survive, elle devint sa disciple et la traita comme sa propre fille. Elle montra d'excellentes dispositions pour cette magie -- elle était elfe après tout même si elle n'avait pas revu les siens depuis 30 ans déjà. Mordel lui enseigna tout ce qu'il savait puis, au crépuscule de sa vie, il lui offrit l'essence même de son pouvoir, en [...]	couverture	1 sac jumeau brûlé		
	torche	1 tenue sexy		
	1 outre d'eau	1 lanterne		
	gamelle	1 paire de raquettes à neige		
	Cheval: Tête de Pioche (tête grise, corps no [...])	1 piolet		
Bourse :		0 pp	1 po	95 pa 0 pc
PC POINTS DE CHANCE		PR POINTS DE RUCUPÉRATION		PM POINTS DE MANA
M7x.				M18x.
ACTUELS		[1 DÉ DE VIE + 1d4. ➔ 8 + NIVEAU] PV		ACTUELS
				Epuisement MAGIQUE

CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE DE PRESTIGE
R	Voie des illusions	Voie de l'invocation	
1	☐ Image décalée (L) * Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque le touche, l'Ensorcelleur lance 1d6 : sur 5-6, il ne subit pas les DM.	☒ Familier Le personnage peut utiliser les sens d'un petit animal et communiquer avec lui à distance illimitée. Initiative +2 lorsqu'il est en vue. Familier : DEF [personnage], Init [personnage], PV [partagés avec son maître]. FOR -4, DEX +3, CON 0, INT -2, SAG +1, CHA -2	
2	☐ Mirage (L) * Illusion visuelle et sonore d'une durée de [5 + Mod. de CHA] minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximum de l'illusion est de 10m de coté par rang sur une portée de 500m (à diviser par 10 si animée). Interagir avec l'illusion la fait disparaître.	☒ Serviteur invisible (L) * Ce sort crée une force invisible pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Le serviteur peut effectuer à distance des tâches simples ne nécessitant pas de test de réussite et aucun score de Caractéristique supérieur à 10 (portée 20 m).	
3	☐ Imitation (L) * L'ensorcelleur peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. Durée [5 + Mod. de CHA] minutes. Toucher l'Ensorcelleur (une attaque ou non) met fin au sort.	☒ Mur de force (L) * L'Ensorcelleur crée un mur de force indestructible (portée 10 m, maximum 5 m de haut et 10 m de long), ou bien une hémisphère de 3 m de rayon centrée sur lui-même. Le sort dure pendant [5 + Mod. de CHA] tours.	
4	☐ Dédoublement (L) * Crée un double translucide de la cible en réussissant une attaque magique à 20m pour [5 + Mod. CHA] tours. Double sous contrôle Ensorcelleur, mêmes Caractéristiques que l'original, PV/2 DM/2. Disparaît à 0 PV. Une fois par combat.	☒ Arme dansante (L) * Crée une lame d'énergie lumineuse pour [5 + Mod. de CHA] tours. L'Ensorcelleur peut ordonner à la lame d'attaquer une cible à portée de 20 m, infligeant [1d8 + Mod de CHA] DM de dégâts magiques avec son attaque magique.	
5	☐ Tueur fantasmagorique (L) * Une fois par jour par créature (d'un niveau égal ou inférieur), test d'attaque magique (20 m) en opposition. La victime résiste avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA]. En cas d'échec, elle tombe à 0 PV. En cas de succès, elle est renversée.	☐ Charisme héroïque Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut de plus lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	

MODIFICATEURS D'ATTAQUE

À Couvert : Un tir sur une cible à couvert ou en pleine mêlée se fait avec un malus de -2 (-5 si un allié masque la cible).

Conditions de luminosité :

- **Jour** : aucun malus.
- **Pluies fortes** : -2 aux tests physiques (attaques incluses).
- **Pénombre** : -5 aux attaques à distance.
- **Noir total** : voir l'état préjudiciable « aveuglé ». Les attaques magiques nécessitant de voir la cible sont impossibles.

Portée longue : Les armes de tir et de lancer peuvent être utilisées jusqu'au double de la portée indiquée mais avec une pénalité au score d'Attaque de -5. Les sorts et les pouvoirs magiques qui nécessitent un test d'attaque, bénéficient aussi de cette possibilité.

EFFETS PREJUDICABLES

- **Aveuglé** : -5 en Initiative, en attaque et en DEF, -10 en attaque à distance.
- **Affaibli*** : utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.
- **Étourdi** : aucune action possible et -5 en DEF.
- **Immobilisé*** : pas de déplacement et utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.
- **Paralysé** : aucune action possible, en cas d'attaque touché automatiquement et subit un critique.
- **Ralenti** : une seule action par tour (action d'attaque ou de mouvement).
- **Renversé** : -5 en attaque et DEF, nécessite une action de mouvement pour se relever.
- **Surpris** : pas d'action et -5 en DEF au premier tour de combat.

INTERROMPRE

Il est possible d'interrompre une action dont le test de résolution n'a pas été effectué. Pour cela, il faut réussir un test de DEX de difficulté égale à l'Initiative à laquelle on souhaite agir.

Lorsqu'un personnage interrompt le tour, il ne peut faire qu'une seule action au choix : une action de mouvement ou une action d'attaque. Il a alors terminé ses actions et ne pourra plus agir avant le prochain tour.

NOTES

EFFECTUER UNE MANŒUVRE

- **Manœuvre risquée** : annonce de la manœuvre choisie et test d'attaque opposée. Si l'opposition est gagnée, la manœuvre choisie s'applique. Si l'opposition est ratée, c'est la cible qui fait subir à l'attaquant l'effet de son choix.
- **Manœuvre d'usure** : annonce de la manœuvre choisie et jet d'attaque normal. S'il est réussi, le défenseur a le choix : subir l'effet de la manœuvre ou encaisser normalement les DM.

LISTE DES MANŒUVRES

- **Aveugler** : pendant un tour complet la cible subit un malus de -5 en attaque, en DEF et aux DM. Critique : la cible est aveuglée pour 1d6 tours et subit des DM normaux.
- **Bloquer*** : la cible ne peut pas se déplacer à son prochain tour. Critique : la cible subit en plus l'effet de la manœuvre Tenir à distance.
- **Désarmer** : la cible laisse tomber son arme au sol. Il faut une action de mouvement pour la ramasser. Critique : l'attaquant se saisit de l'arme.
- **Faire diversion** : la cible subit un malus de -5 à tous ses tests de perception et en DEF jusqu'à son prochain tour. Critique : le malus est de -10.
- **Menacer** : si la cible attaque le personnage à son prochain tour, elle subit une attaque au contact automatiquement réussie dont les DM sont majorés de +1d6. Critique : si la cible attaque, elle subit des DM doublés (+2d6).
- **Renverser*** : la cible tombe au sol, elle subit une pénalité de -5 en DEF et il lui faut une action de mouvement pour se relever. Critique : l'attaque inflige en plus des DM normaux.
- **Repousser*** : faire reculer la cible de 1d6 mètres. Critique : la cible et de plus renversée après avoir reculé d'un minimum de 3 mètres.
- **Tenir à distance** : la cible ne peut pas attaquer le personnage au prochain tour. Critique : la cible subit en plus l'effet de la manœuvre : Bloquer.

ACTIONS DEFENSIVES

Défense simple (A) : un personnage peut choisir de sacrifier une action d'attaque simple pour améliorer sa défense. Il obtient un bonus de +2 en DEF jusqu'à son prochain tour.

Défense totale (L) : un personnage peut choisir de ne faire que de se défendre à ce tour. Cette action limitée lui confère un bonus de +4 en DEF jusqu'à son prochain tour.