

Tanerûne

ÉFRELAS CN **MATHIEU** P : 1,17 M M
 Race Alignement Joueur Cat. Taille Sexe
MAGE 22 35 DORÉS NOIRS
 Classe Divinité Âge Poids Cheveux Yeux

6
 Niv actuel.
 Langues **COMMUN, EFRELAS**

Caractéristique	Valeur	Modificateur	Valeur Temp.	Mod. temp.	Pts de vie	Total	Résist. dommages
For	9	-1			PV	41	
Dex	14	+2			Points de vie actuels		
Con	15	+2			Dommages non létaux		
Int	21	+5			Initiative	2	Dextérité
Sag	12	+1			Divers	4	Total
Cha	17	+3					6

Classe d'Armure Armure Bouclier Dextérité Taille Arm. nat. Parade Divers Total
CA = 10 + 3 + 0 + 2 + 1 + 0 + 0 + 0 = **16**

CA de contact Score Pris au dépourvu Score Modificateurs / divers
 Contact = **13** Pris au dépourvu = **14**

Jet de sauvegarde Base Carac Magique Divers Temp. Total divers
JS réflexes (dex) 2 + 2 + 1 = **5**
JS Vigueur (Con) 2 + 2 + 1 ST POISON = **3**
JS Volonté (Sag) 5 + 1 + 1 = **7**
Résist. magie

Bonus de Bonus à l'Attaque Base Force/dex Taille Divers Magic Temp. Total
BBA 3 + -1 + 1 + 1 + 1 ST SS SOL = **3**

Bonus de manœuvre offensive BBA Force Taille Total
BMO 3 + -1 + -1 = **1**

Degré de manœuvre défensive BBA Force Dex Taille Total
DMD = 10 + 3 + -1 + 2 + -1 = **13**

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
	DAGUE	3	19-20 x 2	1D3
	Type	Portée	Munitions	Divers

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
	ÉPÉE COURTE	-1	19-20 x 2	1D6
	Type	Portée	Munitions	Divers

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
	RAYON	+5	20 x 2	VARIABLE
	Type	Portée	Munitions	Divers

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
	Type	Portée	Munitions	Divers

Arme	Nom	Bonus Attaque	Critique	Dégâts
	Type	Portée	Munitions	Divers

Divers

Vitesse de déplacement Se armure (m) Se armure (cases) Ac armure (m) Ac armure (cases) Modif temp.
6 **4** **6** **4**
 Vitesse de déplacement Vol Manœuvrabilité Natation Escalade Creusement

Compétences (7pts/niv) Compétence de classe * Formation nécessaire

Compétence	Rang	+ Bonus carac	+ Bonus	+ Bonus	= Total
<input type="checkbox"/> Acrobaties	0	2			3
<input checked="" type="checkbox"/> Art de la magie * (+2 LIVRE)	6	5	3		15
Artisanat					
<input checked="" type="checkbox"/> ALCHEMIE (+2 COUT/+2 CRIST)	6	5	3		17
<input type="checkbox"/>			5		5

Bluff ----- 3 ----- 3

Connaissances *

<input checked="" type="checkbox"/> Exploration *	1	5	3	9
<input checked="" type="checkbox"/> Folklore local *	1	5	3	9
<input checked="" type="checkbox"/> Géographie *	1	5	3	9
<input checked="" type="checkbox"/> Histoire *	2	5	3	9
<input checked="" type="checkbox"/> Ingénierie *	1	5	3	9
<input checked="" type="checkbox"/> Mystères *	6	5	3	13
<input checked="" type="checkbox"/> Nature *	1	5	3	9
<input checked="" type="checkbox"/> Noblesse *	1	5	3	9
<input checked="" type="checkbox"/> Plans *	2	5	3	9
<input checked="" type="checkbox"/> Religion * +2 MORT/SOLEIL	3	5	3	10
<input checked="" type="checkbox"/>			5	5
<input checked="" type="checkbox"/> ASTRONOMIE (+2 LIVRE)	5	5	3	15

<input type="checkbox"/> Déguisement	-----	3	-----	3
<input type="checkbox"/> Diplomatie	-----	3	-----	3
<input type="checkbox"/> Discrétion	-----	2	2	4
<input type="checkbox"/> Dressage	-----	3	-----	3
<input type="checkbox"/> Équitation	1	2	-----	3
<input type="checkbox"/> Escalade	-----	-1	-----	-1
<input type="checkbox"/> Escamotage	-----	3	-----	3
<input checked="" type="checkbox"/> Estimation	1	5	3	9
<input type="checkbox"/> Évasion	-----	2	-----	2
<input type="checkbox"/> Intimidation	-----	3	-----	3
<input checked="" type="checkbox"/> Linguistique	1	5	3	9
<input type="checkbox"/> Natation	-----	-1	-----	-1
<input type="checkbox"/> Perception	1	1	-----	2
<input type="checkbox"/> Premiers secours	-----	1	-----	1

Profession *

<input type="checkbox"/>	-----	1	-----	1
<input type="checkbox"/>	-----	1	-----	1

Psychologie ----- 1 ----- 1

Représentation

<input type="checkbox"/>	-----	3	-----	3
<input type="checkbox"/>	-----	3	-----	3

<input type="checkbox"/> Sabotage	-----	2	-----	2
<input type="checkbox"/> Survie	-----	1	-----	1
<input type="checkbox"/> Utilisation d'objets magiques *	-----	3	-----	3
<input checked="" type="checkbox"/> Vol	2	2	3	7

Objets de protection

Objet de protection	Bonus CA	Type	Pénalité	Echec des sorts	Poids	Propriétés
ROBE DE MAGE	+3					
ROBE PROTECT. VS FROID						ABSORBE 120 PTS DE DOM.
ANNEAU PROTECT. VS FEU						ABSORBE 10 PTS DE DOM/ATT

Equipement

ROBE DE MAGE	1 KG
CAPE + CAPUCHE	1 KG
KURBA	-
SAC DE CUIR	1 KG
SACOCHES + CEINTURE	0,5 KG
DAGUE	0,5 KG
BOURSE	0,5 KG
ÉPÉE COURTE	1 KG

Dons

ÉCRITURE DE PARCHEMINS	
LIEN MAGIQUE	
POUVOIR D'ÉCOLE : MAIN DE L'APPRENTI	
TOURS DE MAGIE	
SCIENCE DE L'INITIATIVE (+4 INIT)	
MAGIE DE GUERRE (+4 JETS DE CONC. INC DÉFENSIVE)	
FABRICATION DE POTIONS	
EMPLACEMENT DE SORT SUPPLÉMENTAIRE (NIV2)	

Capacités spéciales

- +4 CA FACE AUX GÉANTS.
- DÉPLACEMENT : 6M (4 CASES)
- +1 BBA EN SOUS-SOL
- +1 JS REFLEXES ET VOL. +1 VIG SI POISON
- +1 CA / +1 BBA /
- 75% DU POIDS AUTORISÉ.
- VISION DANS LE NOIR COMME EN PLEIN JOUR.
- SENSIBILITÉ À LA LUMIÈRE DU JOUR (MAUX DE TÊTE ET VOMISSEMENTS) + PHOTOSENSIBILITÉ DE LA PEAU
- MANIÈMENT DES ARMES DE MAGE (ARBALETE, BÂTON, GOURDIN, DAGUE)
- COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX FOUISSEURS COMME UN DRUIDE NIV1
- COMPÉTENCES :
 - +2 EN TAILLE DE LA PIERRE
 - +2 DISCRÉTION
 - + 2 FOUILLE DANS LA PIERRE (-3 M FOUILLE AUTO)

Poids total

Charge légère	Charge intermédiaire	Charge lourde
0-15 KG	15-30 KG	30-45 KG

Richesses

450 PO

Sorts connus/lançables

Sorts connus	DD	Niv	Base sorts	Int	Don	Total
TOUS	15	0	4	0		4
13	16	1	3	1		4
10	17	2	2	1	1	4
2	18	3	1	1		2
2	19	4				
	21	5				
	22	6				
	23	7				
	25	8				
	26	9				

LIVRE DU PETIT MAGE :

NIVEAU 1
 CHARME PERSONNE
 RAPETISSEMENT
 ENDU AUX ÉNERGIES DESTR
 ALARME

NIVEAU 2
 VENT DE MURMURE
 FORCE DE TAUREAU
 ENDURANCE DE L'OURS

LIVRE DE GLACE

NIVEAU 1
 COUP AU BUT
 ENDU AUX ÉNERGIES DEST.
 PROJECTILE MAGIQUE
 IDENTIFICATION

NIVEAU 2
 INVISIBILITÉ
 IMAGE MIROIR
 RAYON ARDENT (DE GLACE)
 SPÈRE DE FEU (GLACE)
 RÉSIST. ÉNERGIES DEST.

NIVEAU 3
 AFFUTAGE
 HAST

LES 8 PARCHEMINS DE SORTS DES CONFINIS :

NIVEAU 1
 PROTECTION CONTRE LE BIEN
 AURA MAGIQUE

NIVEAU 2
 TÈNEBRES

NIVEAU 3
 RECHERCHE DE PENSÉES
 SOMMEL PROFOND

NIVEAU 4
 SOUFFLE DE DRAGON

NIVEAU 5
 BRUME MORTELLE
 FORME VÉGÉTALE

Liste des sorts

NIVEAU 1

CHARME-PERSONNE
HYPNOSE
DÉGUISEMENT
ARMURE DE MAGE
COULEURS D'ANSANTES
GRASSE
CONVOCAÏON MONSTRE 1
ENDURANCE VS ÉNERG. DESTRUCT.
IDENTIFICATION
COUP AU BUT
SOMMEIL
RAPETISSEMENT
ALARME
PROJECTILE MAGIQUE
PROTECTION CONTRE LE BIEN
AURA MAGIQUE

NIVEAU 2

ENDURANCE DE L'OURS
INVISIBILITÉ
IMAGE MIROIR
RAYON ARDENT (DE GLACE)
SPHÈRE DE FEU (GLACE)
VENT DE MURMURE
RÉSIST. ÉNERGIES DESTRUCT.
TOILE D'ARAIGNÉE
BOURASQUE
CORDE ENCHANTÉE
FORCE DE TAURREAU
TÉNÉBRES

NIVEAU 3

AFFUTAGE
RAPIDITÉ
VOL
DISSIPATION DE LA MAGIE
DON DES LANGUES
VISION MAGIQUE
RÉDUCTION D'OBJET
RECHERCHE DE PENSÉES
SOMMEIL PROFOND

NIVEAU 4

CONVOCAÏON D'OMBRES
TEMPÊTE DE GRÊLE
SOUFFLE DE DRAGON

NIVEAU 5

BRUME MORTELLE
FORME VÉGÉTALE

Objets magiques

MATÉRIEL MAGIQUE DE BASE

ANNEAU DE LIEN
LIVRE DE MAGIE
LIVRE DE GLACE

ARTEFACTS :

MASQUE DE JADE
URNE CHAUDE
MATÉRIA DE NIVEAU 3

UTILITAIRES

SOUPTEÏRE MAGIQUE (ENTRE 1 ET 6 JOURS)
USTENSILES DE CUISINE ?
CRISTAL ALCHIMIQUE (+2)
COUTEAU ALCHIMIQUE (+2)
PIPES MAGIQUES DANS COFFRET

OBJETS DE VOYAGE

TÉLÉSCOPE (+2/+10 DÉTAIL)
PLUME DE CHÊNE (18 M)
ROBE DE PROTECTION CA +3
ROBE DE RÉSISTANCE À LA GLACE (ABSORBE 120 DE FROID)

COMPOSANTES ALCHIMIQUES RARES

OR JAUNE

OBJETS NON IDENTIFIÉS / ERRATIQUES FLOUS

CLEF MAGIQUE
SCULPTURE FLAMME
ANNEAU ?
CAPE DE DÉGUISEMENT
BAGUETTE DE SOÏNS
BAGUETTE DE DISSIPATION DE LA MAGIE
BAGUETTE DE PROJECTILE MAGIQUE
ANNEAU D'ANCRE DIMENSIONNELLE (TANERÛNE)
ANNEAU DE DIPLOMATIE (+2 À LA COMPÉTENCE) (TANERÛNE)
INSTRUMENTS DE CUISINE (TANERÛNE)
CHOPTINE (SOÏN) (TANERÛNE)

LIVRES

- QUELQUES LIVRES À SIGNATURES MAGIQUES (SB)
- DES LIVRES SUR LE TEMPS
- DES LIVRES SUR LA MORT
- DES LIVRES SUR LA DISTINCTION
- DES LIVRES DE LÉGENDES

USELESS

CORAIL ANIMAL MORT
COUPE PRIX