

Signes particuliers

Fiche de personnage pour TUNNELS & TROLLS™

ÉDITION



8.5

Portrait

Nom..... Titre / surnom.....

Sexe ♂ M ♂ F Espèce..... Type..... Niveau.....

Taille.....

Peau.....

Poids.....

Cheveux.....

Âge.....

Yeux.....

Poids max.....

Poids porté.....

Héroïsme

Expérience totale.....

Expérience restante.....

Attributs

Valeur	FOR	DEX	CH	VIT	PER	Bonus	Traits	CONS	INT	CHR	FLU
max.	/	/	/	/	/						
actuelle	/	/	/	/	/						

Talents et Avantages

Langues

Armes	Dés + bonus	FOR	DEX	Poids	Portée	Remarques

Protections	Points	FOR	Poids	Remarques

Équipement	PO portées	PO déposées	

Joueur

Fiche de personnage pour **TUNNELS & TROLLS™**

Date de création.....

ÉDITION



8.5

Autres possessions.....

Langues parlées

Origines et histoire

Aventures jouées

Joueur

Sorts de sorciers
TUNNELS & TROLLS™

Date de création.....

ÉDITION



8.5

Sorts (type de magie)	Niv	Description	Coût (Niv. sup.)	Durée	Portée
Abracadabra (mc)	1	Place un stock de pts de FLU = INT + DEX dans objet agissant comme une baguette, détruit ensuite.	5 (stock de FLU x 2)	Varie	Contact
Allez, va-t'en (Cj)	1	Fait fuir monstre dont CM ou (FOR + INT + CHR) < à la somme du mage. Sinon le monstre l'attaque.	5 (-)	1 T de c	15 m
Bien fermer (mc)	1	Crée ou ferme une serrure magique de niveau 1	3 (niveau de fermeture <u>et</u> durée x 2)	1 T de c	Contact
Bling-bling (Cj)	1	Donne un aspect irisé et magique à un objet quelconque. Rien de plus.	1 (portée <u>et</u> durée x 2)	1 T de c	3 m
Bouge pas ! (Cj)	1	Rend la victime totalement apathique (trou de mémoire).	4 (durée x 2)	1 T de c	15 m
Ça c'est de la barbe ! (mc)	1	La victime désignée gagne de la barbe, de la moustache et/ou des favoris. Si échec c'est le mage qui subit le sort.	4 (-)	Perm. à raser ou dissiper	6 m
Crème de la Kremm (mc)	1	Pour 2 points de FLU « perdus », 1 point donné à autrui.	1+ 2 x don (-)	Instant.	Contact
Debout les morts ! (Cj)	1	1 squelette animal ou humanoïde (CM = FOR + CONS du mage) surgit, obéit puis tombe en poussière. Sur sol mou.	10 (nb. de squelettes <u>ou</u> durée x 2)	2 T. de combat	3 m
Ékremmage (mm)	1	Ramène le FLU de la cible coopérante à 0 pour 1 T de c et lui lancer ensuite un sort (type soins) et passer sa résistance fluidique.	3 pour le mage <u>et</u> 3 pour la cible (-)	1 T de c	Contact
Feu follet (Cj)	1	Invoque esprit élémentaire luminescent bleu froid éclairant comme une chandelle qui volète autour du mage mais ne peut être fixé sur autrui ou un objet.	2 (durée <u>et</u> intensité lumineuse x 2)	5 T de c	Contact
Flaire magie (mc)	1	Détecte objets magiques (pas êtres) et type de magie.	1 (-)	1 T de c	3 m x niv
Invocation du feu (Cj)	1	Langue de feu. Domm : 1D. Allume et enflamme.	7 (+1D de domm.)	Instant.	Contact
Invocation de l'eau (Cj)	1	Jet d'eau. Domm : 1D. Éteint ou lave la figure.	8 (+1D de domm.)	Instant.	Contact
Lame de Vorpal (Cbt)	1	Points d'arme (d'une arme tranchante) x 2, mais pas les bonus de combat ni les dommages inévitables.	5 (durée x 2)	1 T de c	3 m
Prends ça (Cbt)	1	Domm. = INT du mage sur une cible animée (pas objet)	6 (domm. x 2)	Instant.	30 m vu
Prof (mc)	1	Imprime un sort connu chez autrui (sauf mage spécialiste et guerrier) qui peut le lancer une seule fois au coût de base. Pour les sorciers, filous et parfaits, une MEP d'INT réussie permet de retenir de manière permanente le sort.	Niv du sort + coût de base du sort (-)	Instant.	Contact
Qui est là ? (mc)	1	Détermine la CM ou la somme des attributs de la cible.	5 (-)	Instant.	6 m x niv
Qui va là ? (mc)	1	En touchant une personne et en décidant d'un espèce, le touché se réveillera dès qu'un représentant de l'espèce passe à moins de 15 m et d'où il vient.	5 (durée x 2)	1 h	Contact
Tiens, le voilà (mc)	1	Entoure tout être ou objet invisible dans la zone en violet mais pas ce qui est très bien caché.	4 (portée <u>et</u> durée x 2)	1 T de c	15 m
Toc toc (mc)	1	Ouvre serrures mécaniques ou magiques de niveau 1.	3 (niv ouvert x 2)	Instant.	Contact