

Description

Il parle et écrit l'elfe  
Il parle le commun, le céleste et l'aérien

style de magicien :  
astrologue  
robes ornées d'étoiles, lunes et signes astrologiques  
le projectile magique ressemble à une étoile filante  
le sort de lumière ressemble à une étoile

Traits de caractère :  
noctambule (préfère vivre la nuit pour observer les astres),  
baroudeur (suit les signes célestes où que ceux-ci mènent, donc moins casanier que la plupart des elfes)  
défaut : à tendance à se référer aux signes astrologiques plus qu'au bon sens

Historique  
Il a été missionné pour représenter Syndaril lors d'un mariage d'un nobliau provincial d'Arly. Le tout est de savoir pourquoi a-t-il reçu cette mission. Un honneur ou un envoi balader au loin ? On lui a fait comprendre qu'il serait bien qu'il aide un peu ce nobliau pour que Syndaril puisse obtenir quelques contrats intéressants en approvisionnement de nourriture. Mais, ce n'est pas lui qui s'occupera de ces contrats.

Le Magicien sait manier la dague et le bâton ferré et ne porte que des vêtements en tissu, donc aucune armure.  
Caract. Sup.: DEX, INT, SAG

Équipement

Bâton ferré (DM 1d6)

Potion de soins (guérit 1d8 PV)


Sac d'aventurier

1 fiole d'huile

une corde

un grappin

un grimoire



Bourse

5 pa

0 pp

0 po

5 pa

0 pc

PC  
Points de chance

4

PR  
De récupération

1d4+4

PM  
Points de mana

5

ÉPUISEMENT

CAPACITÉS

	Voie 4	Voie 5	Voie de Prestige
R	Voie de la Magie Protectrice	Voie de la Magie Universelle	Voie du Grimoire
1	<input type="checkbox"/> - <b>Armure du mage (L) *</b> : Le magicien fait apparaître un nuage magique argenté qui le protège contre les attaques adverses. Il bénéficie d'un bonus de +4 à la DEF pour le reste du combat.-	<input type="checkbox"/> - <b>Lumière (L) *</b> : Le magicien désigne un objet, lequel produit dès lors de la lumière dans un rayon de 20 m. Cette source de lumière n'émet pas de chaleur et s'éteint après 10 minutes ou lorsque le magicien le décide. Ce sort permet d'annuler un sort de Ténèbres lancé par un nécromancien de niveau inférieur.-	<input type="checkbox"/> - <b>Arcanes inférieures</b> : Le personnage fait l'acquisition d'un livre de magie où il inscrit trois sorts de Rang 1 de son choix issus de n'importe quelle Voie d'un profil de lanceur de sort. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts inscrits et en mémoriser trois. Chaque sort mémorisé peut être lancé une seule et unique fois dans les 24 heures suivantes. Un sort doit être mémorisé plusieurs fois pour être lancé plusieurs fois.-
2	<input type="checkbox"/> - <b>Chute ralentie (L) *</b> : Le magicien affecte une cible à moins de 10 m avec ce sort. La cible peut chuter de 6 m par Rang dans la Voie sans subir de DM. Si la chute est supérieure à cette hauteur, elle est réduite d'autant.-	<input type="checkbox"/> - <b>Détection de la magie (L) *</b> : Le magicien se concentre et détecte la présence de toute inscription et de tout objet magique situé dans la pièce où il se trouve (ou dans les 15 m autour de lui). Ce sort permet aussi d'analyser les propriétés d'un objet magique au prix de 2 heures d'étude et de 100 pa de poudre d'argent.-	<input type="checkbox"/> - <b>Arcanes mineures</b> : Le personnage inscrit trois sorts de Rang 2 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce Rang et en mémoriser trois.-
3	<input type="checkbox"/> - <b>Flou (L) *</b> : Pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours, le corps du magicien devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont divisés par 2.-	<input type="checkbox"/> - <b>Invisible (L) *</b> : Le magicien se rend invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le magicien attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.-	<input type="checkbox"/> - <b>Arcanes supérieures</b> : Le personnage ajoute deux sorts de Rang 3 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce Rang et en mémoriser trois.-
4	<input type="checkbox"/> - <b>Cercle de protection (L) *</b> : Le magicien peut tracer un cercle sur le sol pouvant contenir 3 personnes. Une fois par tour, lorsqu'un sort prend pour cible un personnage situé dans le cercle (par un test d'attaque magique), le magicien fait un test d'attaque magique en opposition à celui de l'adversaire. Si le test est réussi, le sort adverse est annulé et n'a aucun effet.-	<input type="checkbox"/> - <b>Vol (L) *</b> : Le magicien peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.-	<input type="checkbox"/> - <b>Arcanes majeures</b> : Le personnage ajoute deux sorts de Rang 4 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce Rang et en mémoriser deux.-
5	<input type="checkbox"/> - <b>Arrêt du temps (L) *</b> : Le magicien arrête le temps pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours. Seul le magicien peut agir à sa guise pendant cette période, lancer des sorts sur lui-même, se déplacer et déplacer des objets, tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui (en lui lançant un sort par exemple). Dans le cas d'un contact (même magique), le temps reprend instantanément son cours normal.-	<input type="checkbox"/> - <b>INTElligence héroïque</b> : Le personnage augmente sa valeur d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test INT lui est demandé -	<input type="checkbox"/> - <b>Arcanes suprêmes</b> : Le personnage ajoute deux sorts de Rang 5 de son choix dans son grimoire. Chaque matin, il lui faut 10 minutes pour réviser les sorts de ce Rang et en mémoriser deux.-

Fiche de personnage non officielle pour Chroniques Outbites - Fantasy