

# Mage spécialiste éladrin

Les éladrins sont des humanoïdes d'origine féerique apparentés aux elfes ayant une beauté et une élégance surnaturelle. De ces derniers, ils partagent des traits physiques communs telles que les oreilles pointues, mais avec toutefois une différence qui les rendent reconnaissables : leurs yeux brillants dénués de pupilles. Faisant partie des races ayant la plus longue espérance de vie, un éladrin atteint l'âge adulte vers ses 100 ans et peut atteindre vivre jusqu'à vers ses 1200 ans.

Le mage spécialiste est un magicien qui étudie plus particulièrement une école de magie afin de pousser ses capacités à utiliser les pouvoirs arcaniques qui font partie de celle-ci. Selon l'école choisie, les effets de contrôle peuvent avoir des influences diverses sur le cours des événements.

En vous spécialisant dans l'école de magie d'évocation, vous renforcez vos pouvoirs arcaniques permettant d'infliger de lourds dégâts dans une bataille.

**Nom du personnage** \_\_\_\_\_

**Points  
de vie**

**Nombre de  
récupérations**

/ 22

Valeur de  
blessure 11

/ 6

Valeur de  
récupération 5

## Caractéristique

Force -1  
Constitution +0  
Dextérité +1  
Intelligence +5  
Sagesse +0  
Charisme +2

## Compétences

Arcanes +12  
Histoire +12  
Intuition +5  
Persuasion +7

## Défenses

Classe d'Armure 15  
Vigueur 10  
Réflexes 15  
Volonté 16

Initiative +1  
Vitesse de déplacement 6

Points d'action 1

Catégorie de taille moyenne

## Attaques basiques

**Bâton (à volonté - arme) :**

portée 2 ; +5 **contre** Classe d'Armure ; 1d6 - 1 dégâts.

**Epée à une main (à volonté - arme) :**

+4 **contre** Classe d'Armure ; 1d8 - 1 dégâts.

**Projectile arcanique (à volonté - focaliseur) :**

portée 20 ; réussite automatique ; 7 dégâts de force.

**Alignement** loyal bon

**Langues** commun, elfique

## Equipement

vêtements (CA 10 + mod. Dex. ou Int.), bâton (1d6), épée à une main (1d8), matériel d'aventurier (2 bâtons éclairants, 15 mètres de corde en chanvre, outre, 10 jours de rations de survie, sac à dos, sac de couchage, sacoche de ceinture, silex et amorce), 115 pièces d'or.

## Aptitudes

**Armes éladrines** : Vous maîtrisez le maniement de l'épée courte et de l'épée à une main.

**Bonus de compétences** : +2 en Arcanes, +2 en Histoires (*déjà pris en compte*).

**Origine féerique** : Vous êtes considérés comme étant une créature féerique, et en tant que telle, vous êtes sensible aux effets qui les atteignent. De plus, vous gagnez un bonus de +5 à vos jets de sauvegarde contre les effets de charme et psychiques, et la magie ne peut vous endormir.

**Transe** : Au lieu de vous endormir, vous entrez dans un état de rêve (ou de cauchemard) en transe dans lequel vous êtes conscient de ce qui vous entoure. Il ne vous faut que 4 heures dans cet état pour récupérer l'équivalent de 8 heures de sommeil chez les autres races.

**Vision nocturne** : Vous voyez à 12 cases dans une lumière faible comme dans une lumière vive et dans l'obscurité comme dans une lumière faible.

**Volonté éladrine** : Vous gagnez un bonus de +2 en Volonté (*déjà pris en compte*).

**Initié en école d'évocation** : Lorsque vous obtenez un 1 à un jet de dégât au moment où vous utilisez un pouvoir ayant le mot-clé "évocation", relancez ce jet et gardez le meilleur des deux résultats.

**Grimoire arcanique de mage spécialiste** : Vous obtenez un grimoire arcanique de mage spécialiste dans lequel sont répertoriés vos pouvoirs. A chaque jour, vous choisissez les pouvoirs que vous souhaitez utiliser, dont le nombre est indiqué dans la table suivante :

Attaques de rencontre	Attaques quotidiennes
1	1

## Pouvoirs à volonté

### Main arcanique

*utilitaire de magicien*

**Mots-clés** : arcanique, conjuration

**Temps d'exécution** : action rapide

**Portée** : 5 cases

**Effet** : Vous faites apparaître une main spectrale que vous manipulez à distance, et qui dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Avec celle-ci, vous pouvez faire les actions suivantes :

- *Au prix d'une action rapide*, vous pouvez prendre et manipuler un objet de 10 kilogrammes.
- *Au prix d'une action de mouvement*, vous pouvez déplacer la main sur une distance de 5 cases.
- *Au prix d'une action gratuite*, vous pouvez lâcher l'objet que vous teniez avec cette main.

Vous pouvez maintenir par la suite cette main au prix d'une action bonus et celle-ci dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## Prestidigitation

*utilitaire de magicien*

**Mots-clés :** arcanique

**Temps d'exécution :** action normale

**Portée :** 2 cases

**Effet :** Vous pouvez effectuer un des effets magiques suivants :

- Changer la couleur d'un petit objet.
- Créer un petit objet qui dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.
- Créer une marque ou un symbole sur une surface pendant une heure.
- Invoquer un effet sonore.
- Invoquer une lumière instantanée.
- Nettoyer un petit objet.
- Réchauffer ou refroidir un objet de 500 grammes.
- Rendre un petit objet invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

## Explosion glaciale

*attaque à volonté de magicien niveau 1*

**Mots-clés :** arcane, évocation, focaliseur (baguette, bâton, orbe), froid

**Temps d'exécution :** action normale

**Portée :** zone explosion 1 à portée de 10 cases

**Cible :** chaque créature située dans l'explosion

**Attaque :** +5 *contre* Réflexes

**Réussite :** 1d6 + 5 dégâts de froid, puis vous pouvez glisser la cible d'1 case.

## Hypnotisme

*attaque à volonté de magicien niveau 1*

**Mots-clés :** arcane, charme, enchantement, focaliseur (baguette, bâton, orbe)

**Temps d'exécution :** action normale

**Portée :** 10 cases

**Cible :** un ennemi

**Attaque :** +5 *contre* Volonté

**Réussite :** Choisissez un des effets suivants :

- La cible effectue une attaque basique de mêlée contre une créature de votre choix avec un bonus de +4 à ce jet d'attaque.
- Vous faites glisser la cible jusqu'à une portée de 3 cases.

## Pouvoirs de rencontre

### Téléportation féérique

*utilitaire racial éladrin*

**Mots-clés :** téléportation

**Temps d'exécution :** action de mouvement

**Portée :** personnelle

**Effet :** Vous vous téléportez jusqu'à une distance de 5 cases. Vous pouvez grâce à ce pouvoir vous déplacer à travers un obstacle, mais vous devez être en capacité de voir votre destination, qui doit être un espace dans lequel vous pouvez vous déplacer.

## Suggestion

*utilitaire de magicien*

**Déclencheur** : Vous effectuez un jet de Persuasion.

**Temps d'exécution** : action gratuite

**Portée** : personnelle

**Effet** : Au lieu d'effectuer ce jet de Persuasion lors d'une interaction sociale, vous effectuez à la place un jet d'Arcanes.

*Charme colérique* ou *Mains brûlantes* par jour (voir *Grimoire arcanique*).

## Charme colérique

*attaque de rencontre de magicien de niveau 1*

**Mots-clés** : arcane, charme, enchantement, focaliseur (baguette, bâton, orbe)

**Temps d'exécution** : action normale

**Portée** : 10 cases

**Cible** : un ennemi

**Attaque** : +5 *contre* Volonté

**Réussite** : Vous déplacez la cible de 3 cases, puis celle-ci est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Effet** : La cible effectue également une attaque basique contre une créature de votre choix au prix d'une action gratuite, avec un bonus de +2 aux dégâts.

## Mains brûlantes

*attaque de rencontre de magicien de niveau 1*

**Mots-clés** : arcane, évocation, feu, focaliseur (baguette, bâton, orbe)

**Temps d'exécution** : action normale

**Portée** : proximité décharge 5

**Cible** : chaque créature située dans la décharge

**Attaque** : +5 *contre* Réflexes

**Réussite** : 2d6 + 5 dégâts de feu.

**Echec** : Moitié des dégâts.

## Pouvoirs quotidiens

*Fontaine de flammes* ou *Sommeil* par jour (voir *Grimoire arcanique*).

## Fontaine de flammes

*attaque quotidienne de magicien de niveau 1*

**Mots-clés** : arcane, évocation, feu, focaliseur (baguette, bâton, orbe), zone

**Temps d'exécution** : action normale

**Portée** : zone explosion 1 à portée de 10 cases

**Cible** : chaque ennemi situé dans l'explosion

**Attaque** : +5 *contre* Réflexes

**Réussite** : 3d8 + 5 dégâts de feu.

**Echec** : Moitié des dégâts.

**Effet** : L'explosion crée une zone de feu qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Si une créature y entre, elle subit 5 dégâts de feu.

## Sommeil

*attaque quotidienne de magicien de niveau 1*

**Mots-clés** : arcane, charme, enchantement, focaliseur  
(baguette, bâton, orbe)

**Temps d'exécution** : action normale

**Portée** : zone explosion 2 à portée de 20 cases

**Cible** : chaque créature située dans l'explosion

**Attaque** : +5 *contre* Volonté

**Réussite** : La cible est ralentie (sauvegarde pour annuler). Si son premier jet de sauvegarde échoue, elle est inconsciente au lieu d'être ralentie (sauvegarde pour annuler).

**Echec** : La cible est ralentie (sauvegarde pour annuler).

### Don

**Expert en bâton** : Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque lorsque vous maniez un bâton (*déjà pris en compte*). De plus, lorsque vous effectuez une attaque à distance ou une attaque de zone avec un bâton (en tant que focaliseur), vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunités pour cela. Egalement, lorsque vous faites une attaque en mêlée avec un bâton, la portée augmente d'1 case (*déjà pris en compte*).