

Signes particuliers

Fiche de personnage pour TUNNELS & TROLLS™

Portrait

ÉDITION  8.5

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

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

Taille.....	Peau.....	Héroïsme
Poids.....	Cheveux.....	Poids max.....
Âge.....	Yeux.....	Poids porté.....
		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



§.5

Sorts	Niv	Description	Coût (FLU)	Durée	Portée

Autres possessions.....
.....
.....
.....
.....

Origines, histoire personnelle et 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 et 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 et 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 ou 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 fluïdique.	3 pour le mage et 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 et 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 Vorpall (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'une 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 et 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

Joueur

Miracles de prêtres TUNNELS & TROLLS™

Date de création.....

ÉDITION



8.5

Miracles (type de magie)	Niv	Description	Coût (Niv. sup.)	Durée	Portée
Bien fermer (mc)	1	Crée ou ferme une serrure magique de niveau 1	3 (niveau de fermeture et durée x 2)	1 T de c	Contact
Brise (Cj)	1	Modifie un peu le sens et la force des vents ou générer une légère brise : saisir les discussions proches, éteindre des lanternes (mais pas des torches), influencer sur la progression d'un feu... Permet de changer l'air d'une pièce mais pas de respirer sous l'eau.	4 (portée ou force x2)	1 T de c	10 m
C'est du propre (Cj)	1	Rend consommable une ration avariée de nourriture pour une personne ou un demi-litre de liquide souillé. N'a aucun effet sur les aliments ou boissons empoisonnés.	4 (quantité x 3)	Instant.	Contact
Chut (mm)	1	Le prêtre se déplace plus discrètement sur tout sol et gagne un bonus en DEX équivalent à son niveau.	5 (bonus DEX x 2)	1 T de c	Prêtre
Docteur ! (mm)	1	Rend 1 point de CONS par point de FLU dépensé. Ne peut pas ressusciter.	1 par point de CONS rendu (-)	Instant.	Contact
Feu follet (Cj)	1	invoque esprit élémentaire lumineux bleu froid éclairant comme une chandelle qui volète autour du mage mais ne peut être fixé sur autrui ou un objet.	2 (durée et 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
Laissez-le dormir (mm)	1	Le prêtre tombe dans un quasi-coma qui cesse dès qu'il est touché physiquement ou magiquement. Sinon, il peut prolonger cet état pendant toute une journée. Un autre prêtre, usant de sa perception extrasensorielle, ne décèle aucune pensée, bien que la personne entrée en léthargie demeure consciente de ce qui se passe autour d'elle. Peut contrer un sort d'Indic si le nombre de points de FLU dépensés est > à celui de son poursuivant. Une journée de léthargie ininterrompue rend Niveau points de CONS.	8 ou plus (-)	1 j	Prêtre
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
Ondée (Cj)	1	Provoque une pluie fine pendant 2 minutes et répand environ 5 litres d'eau potable (qu'il faut réussir à collecter). Peut être utile pour éteindre un feu naissant.	3 (portée et quantité x 2)	1 T de c	3 m autour du prêtre
Prof (mc)	1	Imprime un miracle connu chez autrui (sauf sorcier, parfait, mage spécialiste et guerrier) qui peut le lancer une seule fois au coût de base. Pour les prêtres et filous, 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
Toc toc (mc)	1	Ouvre serrures mécaniques ou magiques de niveau 1.	3 (niv ouvert x 2)	Instant.	Contact
Tout ramollo (Cbt)	1	La victime est épuisée et perd 1D6 au dé d'arme (sans changement aux bonus d'arme ni de combat). Si la cible effectue d'autres actions physiques que frapper ou tirer durant le tour de combat, sa FOR ou sa DEX ou sa VIT, et tout talent dérivé de ces attributs, sont réduits de 2 points.	7 (portée ou perte x 2)	1 T de c	10 m
Waf waf (mc)	1	Rend capable de communiquer brièvement et de manière simple avec un ou plusieurs animaux croisés et liés à la divinité adorée. Si ils sont hostiles au groupe, le prêtre devra d'abord réussir à les calmer avec une MEP de CHR de niveau variable (suivant leur dangerosité ou peur).	6 (durée x 2)	1 T de c	Prêtre