La Forteresse des Heures
-Fiche de personnage-

(Supprimez les rubriques inutiles)

Points de vie : 15/15
Endurance : 0/0
Mana : 21/21

Nom : Godetiède de l'Abaisebouille
Classe (Archétype(s)) : Mage (Thaumaturge)
Attributs :

Force	Dextérité	Robustesse	Intuition	Instinct
0	0	0	3	5

Mitigations :

Tran	Perf	Cont	Feu	Glace	Tonn	Arc	Psyc	Sacr	Necr
0	0	0	3	3	3	3	3	3	3

Compétences :
- Jeteur de sorts profanes : L'aventurier peut apprendre et jeter des sorts profanes.
- Surpuissance : Chaque fois qu'il inflige des dégâts élémentaires ou spirituels avec un sortilège, le Mage a X% de chance de gagner la condition *Concentré*. Cette chance est égale aux dégâts élémentaires et spirituels infligés par les sortilèges du Mage depuis la dernière fois qu'il a infligé un coup critique. La valeur de cette chance se cumule et est conservée entre chaque rencontre. La condition *Concentré* octroyée par cette compétence est conservée entre les rencontres.
- Pacte des éléments : L'aventurier gagne un bonus permanent de +2 RD (Élémentaires, spirituels)
- Oeil mystique : L'aventurier peut Observer pour une action bonus une fois par rencontre.
- Répit du Thaumaturge : Après s'être Reposé, le Mage récupère l'intégralité de sa Mana et augmente son maximum de 5. Cet effet ne se cumule pas.
- Marque des Djinns : Accomplir un coup critique avec une attaque de sortilège profane confère une condition à l'aventurier, parmi les suivantes et dans l'ordre. Au début de la partie, cet effet confère toujours Faveur d'Arcanis. L'ordre d'application des effets est conservé entre chaque rencontre.
-Faveur d'Arcanis : Le prochain sortilège profane lancé par l'aventurier coûte 3 Mana de moins, jusqu'à un minimum de 1.
-Faveur de Cendrajh : La prochaine attaque de sortilège profane à cible unique lancée par l'aventurier inflige *Brûlure 4* jusqu'à la fin de la rencontre.

-Faveur d'Ishtar : La prochaine attaque de sortilège profane à cible unique lancée par l'aventurier inflige *Gelé* jusqu'à la fin du prochain round. Aucun effet sur les Boss et les Morts-vivants.
-Faveur d'Arumath : Le prochain sortilège profane lancé par l'aventurier inflige également 5 points de dégâts de tonnerre à toutes les créatures hostiles. Cet effet n'est pas une attaque.
-Faveur d'Ulfuras : Le prochain sortilège profane lancé par l'aventurier confère la condition *Concentré* à tous les alliés.
- Flèche magique supérieure (Elite) : Augmente les dégâts de Flèche magique à 2-10 (2D5).

Sortilèges Profanes :
- Flèche magique (1 Mana, rapide) : L'aventurier projette une flèche de magie pure, infligeant 1-6 (1D6) points de dégâts de feu, de glace, de tonnerre ou d'arcane (au choix du lanceur) à la créature ciblée. Flèche magique est une attaque à distance.
- Projectiles magiques (7 Mana) : Le Mage projette 3-5 (2D2+1) projectiles magiques. Chaque projectile frappe une cible hostile aléatoire, lui infligeant 2-4 (2D2) points de dégâts d'arcane. Une cible peut être ciblée plusieurs fois par incantation. Chaque projectile est une attaque à distance.
- Cône de feu (5 Mana) : L'aventurier projette un cône de flamme devant lui, infligeant 3-6 (3D2) points de dégâts de feu à la créature ciblée et 50% de ces dégâts aux créatures adjacentes sous forme de dégâts de feu. Cône de feu est une attaque à distance. Les coups critiques infligent également *Brûlure 2* jusqu'à la fin de la rencontre.
- Enchevêtrement (4 Mana) : L'aventurier fait surgir des lianes magiques du sol pour contenir la créature hostile ciblée, lui infligeant 4-8 (4D2) Perforant. Enchevêtrement est une attaque à distance. Si cette attaque inflige au moins 1 point de dégât, inflige également *Immobilisation* jusqu'à la fin du round. Aucun effet sur une cible souffrant d'*Immobilisation*.
- Invocation de créature mineure (5 Mana) : L'aventurier invoque un monstre de niveau 1 parmi les créatures intégralement étudiées du Bestiaire (son choix). Ce monstre combat avec le groupe jusqu'à la fin de la rencontre ou sa mort, utilisant son comportement habituel contre les créatures hostiles. Après avoir lancé Invocation de créature mineure, l'aventurier ne peut plus le lancer avant de s'être Reposé.

Equipements :
-Main droite : Bâton
-Main gauche : Bâton
-Torse : Robe

Inventaires :
- Potion de soin mineur (x1)
- Mana liquide (x1)