

La Forteresse des Heures
-Fiche de personnage-



Points de vie : 19/19

Mana : 21/21

Nom : Elmonster Homard

Classe (Archétype(s)) : ~~Tomate~~ Gorge Thaumaturge

Attributs : *on va éviter les blagues faciles...*

Force	Dextérité	Robustesse	Intuition	Instinct
0	0	2	3	5

Mitigations :

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

Compétences :

- **Jeteur de sorts profanes** : L'aventurier peut apprendre et jeter des sorts profanes.
- **Oeil du Mage** : Le Mage peut Observer pour une action bonus une fois par rencontre.
- **Pacte des éléments** : L'aventurier gagne un bonus permanent de +2 RD (Élémentaires, spirituels)

Sortilèges Divins :

- **Punition divine (0 mana, instantané)** : Si un être vivant énonce à voix haute ou écrit le terme "chocolatine", celui-ci est automatiquement enflammé par un feu inextinguible, lui infligeant à chaque tour 45 - 70 (5D6 + 40) points de dégâts. On dit pain au chocolat.
- **Odeur enchantée (0 mana)** : Invoque 1-3 (1D3) fées Braiz, des créatures magiques qui répandent une odeur sacrée. Idéal quand on n'a pas le temps de prendre une douche.

Sortilèges Profanes :

- **Flèche magique (2 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.
- ***I'M FIRING MY LASER* (Cône de feu) (5 Mana)** : L'aventurier projette un cône de flamme devant lui, infligeant 2-4 (2D2) points de dégâts de feu à toutes les créatures hostiles. Cône de feu est une attaque à distance.
- **Barrière arcanique (4 Mana)** : L'aventurier élève une barrière de magie autour du groupe, conférant à lui-même et tous ses alliés un bonus de +3 RD (Élémentaires, arcane) jusqu'à la fin du prochain round. Cet effet ne se cumule pas.
- **Gel mental (4 Mana)** : L'aventurier projette une vague de froid intense sur la créature ciblée, lui infligeant 3 points de dégâts de glace et l'*étourdissant* jusqu'au début du prochain round. Cet effet n'est pas une attaque.
- **Prise du doigt Wuxi** : L'aventurier attrape l'index de l'adversaire entre son pouce et son index, lève le petit doigt, puis le rabaisse en prononçant "Skadoosh". Un immense halo de lumière se crée et l'ennemi est automatiquement décédé. Du moins, en théorie...

Equipements :

- **Main droite** : boule anti-stress rouge
- **Main gauche** : Gourdin (2-6 (2D3) - Contondant - Versatile)
- **Torse** : Robe (+1 RD (Élémentaires, spirituels))

Inventaires :

- **Potion de soin mineure** : Soigne l'utilisateur pour 4-8 (2D3+2) points de vie.
- **Mana liquide** : Régénère 8 points de Mana à l'utilisateur.
- **Potion de protection contre l'Intangible** : Préviend les prochains 10 points de dégâts élémentaires, spirituels ou divins subis par l'utilisateur jusqu'à la fin de la rencontre.
- **Scroll of Stupidity** : Un bête parchemin contenant une formule illisible. On lit la formule... Et hop, on perd 2points d'intelligence pendant 24H