

Sombre

Seigneur du crépuscule

Magie Élémentaire

Cœur de terre : O
Fluide Produit : 100+10+10+30+35+10+25+15+35+10+10+10+10
Fluide Restant : 310
Pr possédés : 0 Pr

Sorts

Coût / Nom / Élément

- 2 cL / TIR DE PRECISION / terre
- 5 cL / FROID MORDANT / terre
- 75 cL / DUEL HONORABLE / hélion (terre)
- 100 cL / VENGEANCE SANGLANTE / hélion (terre)
- 2/4/18 cL / INQUISITION / hélion (terre)
- 50 cL / ECHO TELURIQUE / terre
- 0.5/6s cL / CLONE DE BOUE / terre
- 100 cL / TREBLEMENT DE TERRE / terre
- 2 cL / ARMEE SILENCIEUSE 50 + nb sort x 8 emplacements / terre
- 6 cL / FAILLE VOLCANIQUE / terre
- 5 cL / SPHERE LUMINEUSE / terre
- 0,5/H/PERS / LAME CACHE / terre
- 150cl/générateur de chaos/selene (terre)

Caractéristiques

- Nom / Élément
- ARMURE METALIQUE (rang d'armure 2) / terre
- PEAU NOIRE / terre
- GRANDE FORCE / terre
- FORCE GIGANTESQUE (+1 en puissance force) / terre
- REGENERATION FORMIDABLE / hélion
- POIDS ANORMAL
- MAJESTE D HELIONS
- REGENERATION FORMIDABLE
- FORCE COLOSSALE (puissance de force +2)
- Poids démesuré
- Présence inquiétante
- Aniridie
- Vision nocturne
- absence de reflet
- appel du néant
- Divine : Epique
- Divine : Légendaire (terre)
- Divine : Mythique (non utilisée)
- Forme alternative

Combat de masse

Bonus : 2 + 2 force+ 0 taille + 0 de style

PV : 10x4
PV actuels : 40 (rang d'armure 2)

Magie Vibratoire

Niveau :
Fluide Max :
Fluide utilisé :
Mécanique : O / N

forme alternative

Sorts

- Coût / Nom / Élément

Caractéristiques

- Nom / Élément

Combat de masse

Bonus : 2 + 0 force+ 0 taille + 0 de style

PV : 10
PV actuels : 10 (rang d'armure 0)

Magie Vibratoire

Niveau :
Fluide Max :
Fluide utilisé :
Mécanique : O / N

Artefacts

- HACHE DE LA DELIVRANCE valeur 60 charge 70 Pr

Description : grande hache (1m50 formée d'un d'une lame formant un demi-cercle et avec un croissant de lune brisé en bas du manche

- Rune de fissure (30 Pr)
- +1 style de combat (30 Pr)
-
- DAGUE D'ASSASSINAT DU TITAN DES PROFONDEURS valeur 10 Pr charge 35 Pr

Description : dague sacrificielle de bonne facture représentant le manche est en réalité une représentation d'un tentacule du titan des profondeurs mais brisée.

- Entièrement recouverte de glace noire (10 Pr).
-
- Shivat et faidys valeur : 600 Pr

Description : artéfact hérité d'un autre âge taille 1.80m (lames de 80 cm). C'est un double lame incurvée l'une étant d'un éclat clair légèrement argenté avec une perle blanche, l'autre plus sombre et dépoli avec une perle noire au centre est enchâssé une perle roc.

- Incassable
- + 1 style de combat
- efficace contre l'immatériel
- perle rock
- control mental limité
- possibilité de passer un tour pour accélérer la vitesse de rotation de l'arme
- bouclier (sacrifice de toute la vitesse de rotation accumulée en échange d'un bonus pour encaisser un coup porté)
- si 6 les lames doublent de longueur (1.6 m) un coté blanc et un coté noir et s'étendent encore de manière immatérielle de 1.6 m de chaque coté
    - dans cet état si le coté blanc est planté au sol l'effet s'arrête mais toute chose debout tombe dans un rayon de 10m
    - dans cet état si le coté noir est planté au sol l'effet s'arrête mais dans un triangle de 10m sur 2 tout est dévasté
- en combat de masse chaque 6 accordent un dé supplémentaire au tour suivant.

- ARBALETTE EN BOIS DES CAVERNE valeur : 360 Pr charge 0

Description grosse arbalète en bois des cavernes (rang 3)

- Bois de caverne : 60 Pr
- +1 en style de combat : 30 Pr
- Liée à moi : 30 Pr : peux disparaitre et réapparaitre à volonté dans ma main
- Perle sort élémentaire éclair : 150 Pr : pour 10 cL passe à rang 4 et ajoute des dégâts de type éclair
- mécanisme avancé : 60 Pr : nécessite un rang de force en moins pour la recharger
- Critique : 30 Pr : En cas de critique confirmé (6 + 4/5/6) l'arme est considérée comme ayant un Rang infini (pas de max de dégâts)

Autres Objets

- grappin
- fumigène
- bouquin de rune (50 Pr)
- restes de mes dragons pour la quête du cœur de terre :

Pointe de flèche
amphore avec de l'humus
moustique dans l'ambre
plume de phœnix
dague

Suivant

- Nom / Cout par scénario / Capacité offensive : X / Résistance : X

Dimension Personnelle

- Nom / Rayon : Xm / Emplacement du portail permanent :
  Description

Cité

Nom: citadelle des renégats
Description citadelle ultra fortifiée sur le continent 3
Aptes : 9 (47 aptes disponibles pour faire des héros)
Famille : 0

Convaincus : 20 000
Qualités : renégat (des siècles de résistances face aux élémentaires et aux homoncules)
Possèdent du bois de cavernes
Possèdent des flèches de morts (ils les fabriquent)

Héros

- infitrateur de mechania :

Providiae
science du sabotage
dopage 20pr
charge à retardement 1 Pr x 10
dague indestructible 5pr
pistolet pirate 0,5 Pr x4
sabres pirate x2

- gardien des forteresses

Providiae
science de la défensive (bloque 20 personnes pendant un tour répartissable) puis se téléporte a 25m derrière dans un endroit connu)
armure étincelante
épée a deux mains
pistolet pirate 0,5 Pr x4
grande force (caractéristique épique)
dopage 40 Pr

- nomade des terres dévastée

Providiae
scorpions reste si fait 6
arbalète longue distance a bident
habit camouflage du désert
survie sans eau ni nourriture
dopage 20 Pr
pistolet pirate 0,5 Pr x4
sabres pirate x2

- N°13

Providiae
mort vivant
régénération avec les morts
+2 bras
présence inquiétante
dopage 20 Pr
pistolet pirate 0,5 Pr x12

sabres pirate x4
grande force (caractéristique épique)

- gâllïn

Survivant de la roue à barbares
rapière main de feu (1/scénario) cout 60pr +5 charge
rapière poison (5ml/scénario) 60pr + 5 charge
grande force (caractéristique épique)
dopage 60 Pr
pistolet pirate 0,5 Pr x4
dopage 60 Pr
courageux

- câliïn

Survivant de la roue à barbares
rapière tentacule de terre cout 60pr (1/scénario) +5 charge
rapière des hurry vent tranchant (1/scénario) 60pr + 5 charge
grande force (caractéristique épique)
dopage 60 Pr
pistolet pirate 0,5 Pr x4
dopage 60 Pr
courageux

- Gaëtan :

Astiquage de baliste (armes diverse)
shoot gun 2pr
dopage 20 Pr
pistolet pirate 0,5 Pr x4
sabres pirate x2

- Nicolaï

fanatique
inspire la confiance
arbalète de poing en bois des cavernes valeur 20 Pr (bois des cavernes + mécanisme avancé) (2 tir/tour)
précis à l'arbalète
empreinte du nuage noir
citoyen de Babel
corps a corps avec arbalète de points
grande force (caractéristique épique)

- morendel

Renégat

expert en poison (double 6)

kit anti poison

sabres x2

pistolet à 0,5 Pr x2

architecte militaire

maquettiste

Notes

Note générale : sur 24 aptes initiaux 2 ont survécu à la roue des barbares (ensembles d'épreuves consistant à survivre et à suivre Sombre dans toutes ses quêtes) les autres sont venus après
Les pistolets pirates à 1 coup qui ne peuvent être rechargés en combats x4 = possède 4 pistolet
Dopage = Pr donné aux héros pour les rendre plus puissant