

La Forteresse des Heures
-Fiche de personnage-

Points de vie : 24/24

Mana : 23/23

Nom : Dracos de la Sombrenuit

Classe (Archétype(s)) : Nécroment (théurge)

Attributs :

Force	Dextérité	Robustesse	Intuition	Instinct
3	0	2	4	0

Mitigations :

Tran	Perf	Cont	Feu	Glace	Tonn	Arc	Psyc	Sacr	Necr
+1	+1	+1	0	0	-1	0	0	0	0

Compétences :

- **Jeteur de sorts divins** : L'aventurier peut apprendre et jeter des sorts divins.

- **Egide Noire** : Lorsqu'il manie un bouclier, le Nécromant applique la réduction de dégât de ce bouclier à tous les effets lui infligeant des dégâts réductibles. Chaque fois que le Nécromant bloque des dégâts, il inflige à l'agresseur un montant de dégât de glace ou nécrotiques (le plus avantageux) équivalent au montant des dégâts ainsi bloqués. Cependant, chaque fois que le Nécromant devrait infliger des dégâts de feu il inflige des dégâts de glace à la place ; chaque fois qu'il devrait infliger des dégâts du sacré il inflige des dégâts nécrotiques à la place ; enfin, chaque fois qu'il devrait soigner des points de vie avec un sortilège divin, il ne soigne aucun point de vie à la place.

- **Sang-froid** : Le Nécromant est immunisé à la condition *Saignement*. De plus, le bouclier manié par le Nécromant gagne un bonus cumulatif de +1 dégât bloqué chaque fois qu'il dépense 3 points de mana et ce jusqu'à la fin du round en cours.

- **Rune de sang** : Le Nécromant commence la partie avec 3 Runes de sang. Lorsqu'il déclare une attaque avec une arme, le Nécromant peut dépenser une action bonus et une Rune de sang pour renforcer cette attaque. Cette attaque inflige 1-6 (1D6) points de dégâts de glace ou nécrotiques (le plus avantageux) supplémentaires et soigne le Nécromant pour 50% des dégâts totaux infligés. (Arrondi à l'inférieur, minimum 1) Dépenser une Rune de Sang régénère également 3 points de mana. Chaque fois qu'une créature meurt, le Nécromant a 15% de chance de générer une Rune de sang. Chaque fois que le Nécromant inflige un coup fatal ou qu'un aventurier meurt, il a 50% de chance de générer une Rune de sang. Après s'être Reposé, le Nécromant génère 2 Runes de sang.

- **Maîtrise Runique (Elite)** : A l'obtention de cette compétence, génère 1 Rune de Sang. Augmente les chances de générer une Rune de Sang de 10%. De plus, augmente les soins

prodigués par les Runes de Sang de 50% à 100% des dégâts infligés, augmente les dégâts bonus de 1-6 (1D6) à 2-10 (2D5) et augmente la mana générée de 3 à 5.

Sortilèges Divins :

- **Châtiment (3 Mana)** : L'aventurier châtie la cible, lui infligeant 2-8 (2D4) points de dégâts du sacré ou nécrotiques (au choix du lanceur). Châtiment est une attaque à distance.

- **Frappe noire (2 Mana, rapide)** : Le Nécromant attaque la créature ciblée avec une arme en mêlée. Cette attaque inflige 1-2 (1D2) points de dégâts supplémentaires et inflige des dégâts de glace au lieu de ses dégâts normaux. Si cette attaque inflige au moins 1 point de dégât, elle peut (au choix) *provoquer* la cible jusqu'à la fin du round. Frappe noire ne bénéficie pas du bonus aux dégâts des sorts.

- **Rempart Noir (4 Mana, action bonus)** : Le Nécromant projette une égide noire devant le groupe. Jusqu'à la fin du round, tous les alliés bloquent des dégâts comme s'ils étaient équipés du même bouclier que le Nécromant, sauf s'ils disposent déjà d'un meilleur bouclier équipé. Pour la durée de l'effet, chaque fois qu'un allié bloque des dégâts de cette façon, il inflige à l'attaquant autant de dégât de glace ou nécrotiques (le plus avantageux). Après avoir lancé Rempart Noir, son coût en Mana augmente de 2 jusqu'à la fin de la rencontre.

- **Mot de Radiance (8 Mana)** : L'aventurier inflige 5 points de dégâts du sacré à toutes les créatures hostiles et prévient le prochain gain d'Attrition. Après avoir lancé de Mot de Radiance, l'aventurier ne peut plus le lancer avant la prochaine rencontre. Cet effet n'est pas une attaque.

Equipements :

-**Main droite** : Hachette 3-5 (1D3+2) - Tranchant (Versatile, pénétrante)

-**Main gauche** : Targe

-**Torse** : Cotte de mailles +1 RD (Physiques) ; -1 RD (Tonnerre)

Inventaires :

- **Potion de soin mineure** : Soigne l'utilisateur pour 4-8 (2D3+2) points de vie.

- **Gourdin** 2-6 (1D5+1) - Contondant (Versatile)

- **Mana liquide** : Régénère 8 points de Mana à l'utilisateur.