Loriana

sorcière tieffeline

niveau 1

CARACTÉRISTIQUES

10	FOR Force	+0
11	DEX Dextérité	+0
13	CON Constitution	+1
16	INT Intelligence	+3
12	SAG Sagesse	+1
18	CHA Charisme	+4

DÉFENSES

15	CA Classe d'Armure
11	VIG Vigueur
11	RÉF Réflexes
12	VOL Volonté

6	VD Vitesse de déplacement

INIT Initiative	+0

25 POINTS DE VIE

Péril : 12

Second souffle ☐

☐☐☐☐☐☐☐

Récupérations

Valeur : 6 pv

COMPÉTENCES

Acrobaties	+0
Arcanes	+8
Athlétisme	+0
Bluff	+11
Con. de la rue	+4
Diplomatie	+4
Discrétion	+2
Endurance	+0
Exploration	+1
Histoire	+3
Intimidation	+9
Intuition	+6
Larcin	+0
Nature	+1
Perception	+1
Religion	+3
Soins	+1

Décharge occulte

À volonté ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : +4 contre Réflexes

Réussite : 1d10 + 4 dégâts.

Spécial : ce pouvoir fait office d'attaque de base à distance. Quand un pouvoir vous permet d'effectuer une attaque de base à distance, vous pouvez donc y recourir.

Regard spectral

À volonté ✦ arcane, charme, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : +4 contre Volonté

Réussite : 1d16 + 4 dégâts psychiques, et vous êtes invisible pour la cible jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Courroux infernal ☐

Rencontre
Action mineure **Personnelle**

Effet : vous pouvez canaliser votre fureur et bénéficier d'une bonus de pouvoir de +1 au prochain jet d'attaque contre un adversaire qui vous a touché depuis votre dernier tour de jeu. Si votre attaque touche et inflige des dégâts, ajoutez +4 aux dégâts.

Sorceflamme ☐

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : +4 contre Réflexes

Réussite : 2d6 + 4 dégâts de feu, et la cible subit un malus de -5 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Malédiction du songe noir ☐

Quotidien ✦ arcane, charme, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : +4 contre Volonté

Réussite : 3d8 + 4 dégâts psychiques, et vous faites glisser la cible de 3 cases.

Maintien (mineure) : vous faites glisser la cible de 1 case, que l'attaque touche ou rate (sauvegarde annule).

DUNGEONS & DRAGONS

AUTRES APTITUDES

Langues : vous parlez le commun et l'abyssal.

Envoûtement : une fois par tour de jeu, vous pouvez soumettre l'ennemi le plus proche que vous voyez à un envoûtement (action mineure). Si vous infligez des dégâts à un ennemi envoûté, vous lui occasionnez 1d6 dégâts supplémentaires. La décision d'infliger ces dégâts supplémentaires se fait après le jet de dégâts, et vous pouvez les infliger une fois par round. L'envoûtement reste effectif jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que l'ennemi tombe à 0 pv. Vous pouvez tout à fait envoûter plusieurs cibles durant une même rencontre. Il n'est pas possible de recourir à ce pouvoir sur une créature qui est déjà affecté par un autre envoûtement.

Appel du sang : bonus racial de +1 contre les adversaires en péril.

Foulée brumeuse : quand un ennemi soumis à votre envoûtement tombe à 0 pv ou moins, vous pouvez aussitôt vous téléporter de 5 cases au prix d'une action libre.

Foulée brumeuse supérieure (talent) : déjà prise en compte.

Déplacement enténébré : à votre tour de jeu, si vous vous éloignez d'au moins 3 cases de l'endroit où vous avez débuté votre tour, vous diposez d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Résistance au feu 5 : réduisez de 5 points les dégâts de feu de chaque attaque que vous subissez.

Vision nocturne : vous voyez aussi bien sous une lumière faible qu'en plein jour.

ÉQUIPEMENT

Dague, armure de cuir, équipement de base de l'aventurier, sceptre, 47 pièces d'or