

Vieri Foraboschi

Nom du personnage

INFERNO

LE GUIDE DE L'ENFER DE DANTE

Classe & Niveau Rôdeur (Exilé)

Alignement Chaotique neutre

10
+0
Force

Inspiration divine

+3 Bonus de maîtrise

Points de vie
49

Points de vie temporaires

Dés de vie
d10
total 5

IS contre la mort
réussites
échecs

Classe d'Armure Initiative

16

+4

Vitesse
7,5 m

18
+4
Dextérité

Jets de sauvegarde

- +3 Force
- +7 Dextérité
- +3 Constitution
- +0 Intelligence
- +2 Sagesse
- -1 Charisme

Vertus

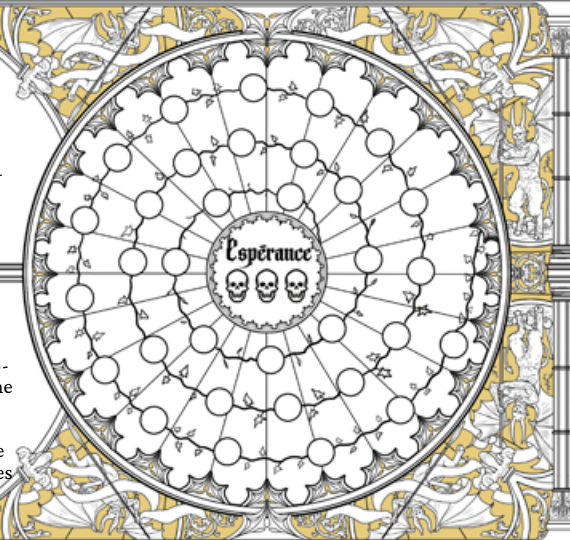
Prudence: vous restez toujours vigilant pour éviter les dangers et les menaces.

Connaissance: vous êtes persuadé qu'il est essentiel de connaître tous les détails avant d'agir.

Vices

Malice: vous êtes toujours disposé à penser du mal d'autrui et à ne jamais accorder votre confiance.

Fausseté: vous avez l'habitude de vivre d'escroqueries, de mensonges et de fraudes.



16
+3
Constitution

Compétences

- +7 Acrobaties (Dex)
- +0 Arcanes (Int)
- +0 Athlétisme (For)
- +10 Discretion (Dex)
- +2 Dressage (Sag)
- +4 Escamotage (Dex)
- +0 Histoire (Int)
- -1 Intimidation (Cha)
- +5 Intuition (Sag)
- +0 Investigation (Int)
- +5 Médecine (Sag)
- +0 Nature (Int)
- +5 Perception (Sag)
- -1 Persuasion (Cha)
- +0 Religion (Int)
- -1 Représentation (Cha)
- +5 Survie (Sag)
- -1 Tromperie (Cha)

Perception passive 15

10
+0
Intelligence

Attaques et emblèmes infernaux

nom	bonus aff.	dégâts/type
Cornes noires	+9	1d8+4 P
Dague	+7	1d4+4 P

Armement osseux. Vous portez les armes suivantes:

- Les cornes noires sont une arme à distance magique dotée des propriétés suivantes : 1d8 dégâts perforants, deux mains, projectiles (portée 30/120), lourde. L'arme génère automatiquement ses munitions.
- Deux dagues magiques.

Lanterne sourde. Vous obtenez la vision dans le noir sur 18 m. Si vous disposiez déjà de la vision dans le noir dans vos traits d'espèce, sa portée augmente de 9 m. Vous acquérez la maîtrise de la compétence Discré-

tion si vous n'en bénéficiez pas déjà, et vous doublez votre bonus de maîtrise pour les tests de caractéristique associés à cette compétence. Votre lanterne sourde peut servir de focaliseur arcanique pour vos sorts de rôdeur.

Tourmenté. Vous pouvez lancer le sort *ténèbres* centré sur la lanterne, et vous voyez à travers l'obscurité créée par ce sort. Vous devez effectuer un repos court ou long avant de pouvoir de nouveau utiliser cet emblème infernal.

Glacial. Votre vitesse de déplacement au sol est égale à 7,5 m. Votre CA de base est égale à 12 + votre modificateur de Dextérité. Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts de froid.

14
+2
Sagesse

8
-1
Charisme



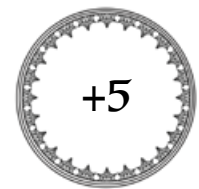
Caractéristique magique



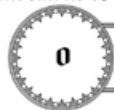
DD sauvegarde des sorts



Bonus d'attaque des sorts

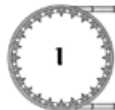


niveau de sort



Sorts mineurs

niveau de sort



4

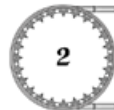
emplacements utilisés

baie nourricière

imprécation

nappe de brouillard

niveau de sort



2

emplacements utilisés

croissance d'épines (sort d'exilé)

passage sans trace

silence

niveau de sort



3

emplacements utilisés

Aptitudes & traits supplémentaires

Ennemi juré (fiélons)
Explorateur-né
Style de combat (Archerie)
Sorts
Archétype de rôdeur (Exilé)
Vigilance primitive
Les larmes du vieillard
 Au prix d'une action bonus, vous pouvez dépenser un emplacement de sort afin de vous entourer d'une aura de givre. Les créatures qui commencent leur tour de jeu dans un rayon de 3 m de vous subissent 1d8 dégâts de froid et voient leur vitesse de déplacement réduite de moitié. Tant que l'aura de givre persiste, toute créature que vous touchez avec une attaque subit 1d8 dégâts de froid supplémentaires par niveau de l'emplacement de sorts dépensé, en plus des dégâts normaux de l'attaque. De plus, sa vitesse de déplacement est réduite de 3 m jusqu'au début de votre prochain tour de jeu. Après 1 minute, ou plus tôt si vous vous déplacez ou perdez votre concentration (comme si vous vous concentriez sur un sort), l'aura de givre disparaît. Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre bonus de compétence chaque jour.

Attaque supplémentaire

Traits d'Égaré
Expert. Vous acquérez la maîtrise de deux compétences, de deux outils, ou d'une compétence et d'un outil de votre choix.

Vision dans le noir. Peut-être est-ce pour faire face aux ténèbres que vous affronterez dans votre sombre et dangereux périple, mais vous avez développé une vision améliorée dans l'obscurité et la lumière faible. Vous voyez jusqu'à 18 m en conditions de lumière faible comme si l'obscurité était faiblement éclairée. Vous ne discernez toutefois pas les couleurs dans l'obscurité, tout étant nuances de gris.

Préjugés. Votre méfiance est telle que vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'initiative.

Étreindre son péché
 Lorsque vous touchez une créature, vous pouvez dépenser 2 points d'Espérance afin de l'entraver jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Histoire du personnage

Ceux qui ont évité de combattre pour leurs idéaux dans le monde matériel, qui ont trahi leur patrie et leur parti, qui ont manqué à leur parole, déserté et renié leurs promesses et leurs devoirs, ceux-là finiront à leur mort dans le neuvième cercle, parmi les traîtres. Qu'importe leurs péchés dans le monde matériel : leur châtement post-mortem consistera à passer l'éternité dans une rivière gelée, parmi d'autres traîtres et renégats, surveillés par des géants primordiaux, ainsi que par l'ombre de Lucifer en personne.

Telle est ta sentence, tel est ton destin. À présent que tu es en Enfer, ton péché gèle ton cœur et interrompt ton souffle, en présage de ce qui t'attend par-delà la mort et jusqu'à la fin des temps, faute d'expiation et de rédemption. Pour symboliser une impureté aussi fatale, ton allure adopte des traits pâles et livides, tel un cadavre. Aucune flamme ne saurait te dégeler, puisque tu as choisi toi-même de sacrifier la « chaleur » de tes idéaux.

Trésor

Chroniques infernales

Teresa d'Albanova

Nom du personnage

INFERNO

LE GUIDE DE L'ENFER DE DANTE

Classe & Niveau Paladin (Saint)

Alignement Loyal neutre

16
+3
Force

Inspiration divine

+3 Bonus de maîtrise

Points de vie
44

Points de vie temporaires

Dés de vie
d10
total **5**

IS contre la mort
réussites
échecs

Classe d'Armure Initiative

18

+0

Vitesse

9 m

10
+0
Dextérité

Jets de sauvegarde

- +3 Force
- +0 Dextérité
- +2 Constitution
- +0 Intelligence
- +4 Sagesse
- +6 Charisme

Vertus

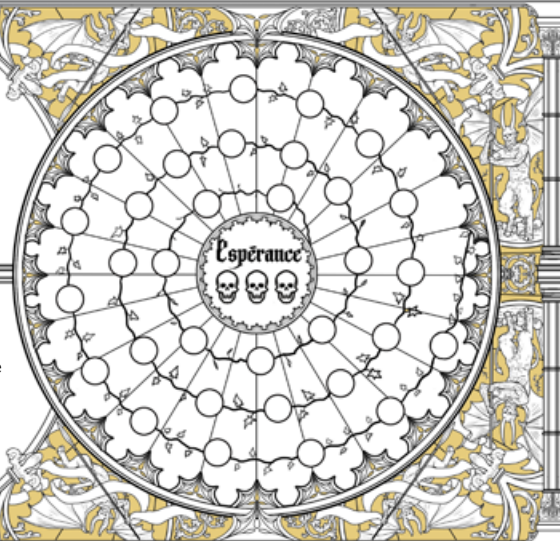
Tempérance: vous avez toujours tenu vos instincts, vos émotions et vos passions à distance.

Justice: vous croyez que rien ne surpasse la Loi Divine.

Vices

Ignorance: L'Égaré n'accorde aucune importance à la connaissance et au raisonnement, et il se contente d'agir selon ses pulsions et son instinct.

Indolence: vous ne vous êtes pas opposée aux injustices perpétrées devant vous.



14
+2
Constitution

Compétences

- +0 Acrobaties (Dex)
- +0 Arcanes (Int)
- +6 Athlétisme (For)
- +0 Discretion (Dex)
- +1 Dressage (Sag)
- +0 Escamotage (Dex)
- +0 Histoire (Int)
- +6 Intimidation (Cha)
- +1 Intuition (Sag)
- +0 Investigation (Int)
- +1 Médecine (Sag)
- +0 Nature (Int)
- +1 Perception (Sag)
- +6 Persuasion (Cha)
- +3 Religion (Int)
- +3 Représentation (Cha)
- +1 Survie (Sag)
- +3 Tromperie (Cha)

Perception passive **11**

10
+0
Intelligence

12
+1
Sagesse

16
+3
Charisme

Attaques et emblèmes infernaux

nom	bonus aff.	dégâts/type
Lance	+7	1d6/1d8+4 P
Lance d'arçon	+7	1d12+4 P

Oriflamme et bouclier. Vous portez les objets suivants :

- L'oriflamme est une arme magique que vous pouvez utiliser en guise de lance ou de lance d'arçon. Vous pouvez changer le type d'arme au prix d'une action. De plus, il duplique les effets du sort *bénédictio* sur toute créature amicale située dans un rayon de 9 m de vous. Si vous touchez une créature avec l'oriflamme, ce dernier se tache de sang et perd ce trait jusqu'à ce que vous effectuiez un repos court ou long.

Vous pouvez utiliser l'oriflamme comme un symbole divin.

- Un bouclier magique.
- Tourmenté.** Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts effectués avec votre oriflamme.

Halo d'argent. Votre CA de base est égale à 16 (votre modificateur de Dextérité n'altère pas cette valeur), et l'on considère que vous portez une armure.

Regard voilé. Vous bénéficiez d'une vision aveugle dans un rayon de 9 m, et ne voyez plus rien au-delà de cette distance. De plus, vous connaissez le sort mineur *assistance divine*.





Paladin

Classe de lanceur de sorts

Caractéristique magique



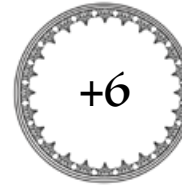
Cha

DD sauvegarde des sorts



14

Bonus d'attaque des sorts



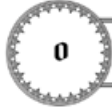
+6



Geresa d'Albanova

Nom du personnage

niveau de sort



0

Sorts mineurs

assistance divine

niveau de sort



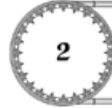
1

4

emplacements utilisés

- bouclier de la foi (sort de serment)
- imprécation
- mot de guérison (sort de serment)
- soins
-
-
-
-
-
-

niveau de sort



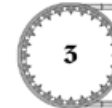
2

2

emplacements utilisés

- appel de destrier
- châtiment radiant
- cécité/surdité (sort de serment)
- rayon ardent (sort de serment)
-
-
-
-
-
-

niveau de sort



3

emplacements utilisés

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Abilités & traits supplémentaires

Perception divine
Imposition des mains (25)
Style de combat (Protection)
Sorts
Châtiment divin
Santé divine
Serment sacré (Saint)
Que ma volonté soit faite
 En utilisant votre Conduit divin par une action bonus, vous pouvez formuler un serment d'animosité envers une créature située à 9 m de vous que vous voyez. Cette créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse à moins d'être immunisée contre l'état préjudiciable effrayé. Les fiélons et les morts-vivants subissent un désavantage à ce jet de sauvegarde. En cas d'échec, la cible est jetée à terre pour 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts.

Attaque supplémentaire
Serment du Saint
 Vous suivez les trois vertus théologiques :

- **La foi** : aimez le Seigneur et ayez confiance en lui.
- **L'espérance** : aspirez à la vie éternelle plus tôt qu'à la vie terrestre.
- **La charité** : aimez votre prochain.

Traits d'Égaré
Courageux. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état préjudiciable effrayé.

Justice impitoyable. Au prix d'une action bonus, vous pouvez vous déplacer d'une distance inférieure ou égale à votre vitesse de déplacement vers une créature que vous voyez ou entendez. Vous devez terminer ce déplacement plus proche de l'ennemi qu'à votre départ.

Invulnérable. Vous obtenez la résistance aux dégâts nécrotiques et aux dégâts radiants.

Êtreindre son péché
 Vous pouvez dépenser 2 points d'Espérance pour conférer 2 points d'Espérance à une créature située dans un rayon de 9 m de vous.

Histoire du personnage

Ceux qui ont servi le nom du Seigneur par les armes en prétendant agir de bonne foi et pour Sa Gloire, mais ont ainsi causé tort et souffrance, ceux-là finiront à leur mort dans le septième cercle, parmi les violents et les blasphémateurs dont les lèvres mentionnaient le nom du Tout-Puissant tandis qu'ils versaient le sang d'autrui comme le leur. Qu'importe leurs péchés dans le monde matériel : leur châtiment post-mortem consistera à passer l'éternité dans le désert Infernal, sous une pluie de feu.

Telle est ta sentence, tel est ton destin. À présent que tu es en Enfer, ton péché vole au-devant de toi, et tu es forcé de le reconnaître et de le montrer fièrement aux voyageurs comme aux damnés, en signe des fausses oriflammes que tu portais dans le monde matériel et qui te conduiront à la damnation, faute d'expiation et de rédemption. Pour symboliser une impureté aussi fatale, ton allure exprime ton zèle et ton dévouement absolu, ton regard est voilé et fuyant, et sur ton visage se lit ta fascination permanente pour les appels d'un autre monde.

Trésor

Chroniques infernales

Severino de Severini

Nom du personnage

INFERNO

LE GUIDE DE L'ENFER DE DANTE

Classe & Niveau Magicien (Illuminatus)

Alignement Neutre mauvais

10
+0
Force

Inspiration divine

+3 Bonus de maîtrise

Points de vie **37**

Points de vie temporaires

Dés de vie d6
total **5**

IS contre la mort
réussites ○○○
échecs ○○○

Classe d'Armure Initiative

14

+1

Vitesse

9 m

12
+1
Dextérité

Jets de sauvegarde
○ **+0** Force
○ **+1** Dextérité
○ **+2** Constitution
● **+7** Intelligence
● **+5** Sagesse
○ **+0** Charisme

Vertus


Foi: vous ne doutez jamais que vous trouverez la rédemption.

Confiance: vous croyez qu'il existe toujours une chance de se racheter.

Vices

Avarice: vous avez acquis des possessions matérielles et des connaissances dont vous n'avez pas vraiment besoin.

Tolérance: vous ne remettez jamais en cause le plan divin qui sous-tend chaque chose.



14
+2
Constitution

Compétences

○ **+1** Acrobaties (Dex)
● **+7** Arcanes (Int)
○ **+0** Athlétisme (For)
○ **+1** Discretion (Dex)
○ **+2** Dressage (Sag)
○ **+1** Escamotage (Dex)
● **+7** Histoire (Int)
○ **+0** Intimidation (Cha)
○ **+2** Intuition (Sag)
● **+7** Investigation (Int)
○ **+2** Médecine (Sag)
○ **+4** Nature (Int)
○ **+2** Perception (Sag)
○ **+0** Persuasion (Cha)
● **+7** Religion (Int)
○ **+0** Représentation (Cha)
○ **+2** Survie (Sag)
○ **+0** Tromperie (Cha)

Perception passive **12**

18
+4
Intelligence

14
+2
Sagesse

10
+0
Charisme

Attaques et emblèmes infernaux

nom	bonus aff.	dégâts/type
Trait de feu	+9	2d10 feu

Poing fermé. Vous tenez toujours votre livre et votre bâton dans vos mains, et vous ne pouvez jamais les lâcher. Vous pouvez utiliser ce livre comme grimoire et comme focaliseur arcanique. Les sorts que vous lancez ne nécessitent aucune composante gestuelle. De plus, chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez ajouter gratuitement le sort de magicien de votre choix à votre grimoire.

Gemmes du savoir. Par une action bonus, vous pouvez lancer un sort que vous connaissez en utilisant son emplacement de sort normal. Vous devez effectuer un repos court ou long avant de pouvoir de nouveau utiliser cet emblème infernal.

Tourmenté. Le DD de sauvegarde contre vos sorts et votre modificateur d'attaque de sort augmentent de 2.

Méconnaissable. Vous bénéficiez d'un avantage aux tests d'Intuition et de Tromperie. Vous subissez un désavantage aux tests d'Acrobaties et d'Athlétisme.





Magicien
 Classe de lanceur de sorts

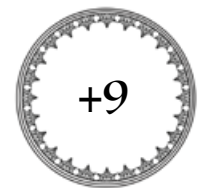
Caractéristique magique



DD sauvegarde des sorts



Bonus d'attaque des sorts



Severino de Severini
 Nom du personnage

niveau de sort



Sorts mineurs

- aspersions acide
- illusion mineure
- manipulation à distance
- trait de feu

niveau de sort

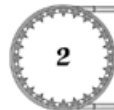


4

emplacements utilisés

- appel de familier
- bouclier
- feuille morte
- mains brûlantes
- nappe de brouillard
- projectile magique
- rire affreux
- simulacre de vie
- sommeil

niveau de sort



3

emplacements utilisés

- image miroir
- invisibilité
- lévitation
- mains brûlantes
- rayon affaiblissant
- toile d'araignée

niveau de sort



2

emplacements utilisés

- éclair
- rapidité
- terreur

Aptitudes & traits supplémentaires

Sorts
Récupération arcanique
Tradition arcanique (Illuminatus)
Tunique de l'avarice
 À partir du niveau 2, votre puissance magique renforce vos défenses. Votre CA de base est égale à 13 + votre modificateur de Dextérité. De plus, vous gagnez un bonus à la CA égal à la valeur de l'emplacement de sorts disponible le plus élevé.

Le prix de la connaissance
 À partir du niveau 2, lorsque vous lancez un sort, vous pouvez ajouter le niveau de votre emplacement de sorts disponible le plus élevé au montant des dégâts que vous infligez.

Traits d'Égaré
Robuste. Votre maximum de points de vie augmente de 1, et il augmente à nouveau de 1 à chaque niveau que vous gagnez.

Vision dans le noir. Peut-être est-ce pour faire face aux ténèbres que vous affronterez dans votre sombre et dangereux périple, mais vous avez développé une vision améliorée dans l'obscurité et la lumière faible. Vous voyez jusqu'à 18 m en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée. Vous ne discernez toutefois pas les couleurs dans l'obscurité, tout étant nuances de gris.

Prudent. À chacun de vos tours de jeu, vous pouvez entreprendre l'action Se dégager ou Se cacher par une action bonus.

Êtreindre son péché
 Vous pouvez dépenser 2 points d'Espérance pour lancer un sort sans dépenser d'emplacement de sort pour cela.

Histoire du personnage

Ceux qui ont donné libre cours à leur cupidité et à leur soif de richesses et de trésors, qu'il s'agisse de contacts et de secrets, de faveurs et de terres, de dons, d'artefacts et de reliques, ceux-là finiront à leur mort dans le quatrième cercle, parmi les avares.
Qu'importe leurs péchés dans le monde matériel : leur châtement post-mortem consistera à pousser pour l'éternité des rochers dont le poids ne cessera d'augmenter, entourés de leurs semblables.
Ils rouleront à jamais des fardeaux inutiles.

Telle est ta sentence, tel est ton destin. À présent que tu es en Enfer, ton péché pèse sur tes épaules sous la forme de bijoux, de pierres et de gemmes précieuses qui cascaden sur ta personne et à tes pieds, toujours de plus en plus nombreux au fil de ton périple, présages de ce qui t'attend par-delà la mort et jusqu'à la fin des temps, faute d'expiation et de rédemption.
Pour symboliser une impureté aussi fatale, ton allure exprime ton avarice et ta cupidité, ton regard dégoûte de faim et de mesquinerie, ta tenue est tissée de gemmes et de babioles encombrantes.

Trésor

Chroniques infernales

Cesare Neri

Nom du personnage

INFERNO

LE GUIDE DE L'ENFER DE DANTE

Classe & Niveau Guerrier (Tyran)

Alignement Loyal mauvais

18
+4
Force

Inspiration divine

+3 Bonus de maîtrise

Points de vie
54

Points de vie temporaires

Dés de vie d10
total **5**

IS contre la mort
réussites
échecs

Classe d'Armure Initiative

17

-1

Vitesse
9 m

8
-1
Dextérité

Jets de sauvegarde

- **+7** Force
- **-1** Dextérité
- **+6** Constitution
- **-1** Intelligence
- **+1** Sagesse
- **+2** Charisme

Vertus


Force d'âme: rien ne vous a jamais intimidé ou découragé.

Justice: vous croyez que rien ne surpasse la Loi Divine.

Vices

Colère: vous avez toujours été furieux à l'encontre des personnes qui vous contredisent.

Rancœur: vous avez souvent ressenti du regret et de l'envie face à la réussite et aux privilèges d'autrui.



16
+3
Constitution

Compétences

- **-1** Acrobaties (Dex)
- **-1** Arcanes (Int)
- **+7** Athlétisme (For)
- **-1** Discretion (Dex)
- **+1** Dressage (Sag)
- **-1** Escamotage (Dex)
- **-1** Histoire (Int)
- **+5** Intimidation (Cha)
- **+1** Intuition (Sag)
- **-1** Investigation (Int)
- **+1** Médecine (Sag)
- **-1** Nature (Int)
- **+4** Perception (Sag)
- **+2** Persuasion (Cha)
- **-1** Religion (Int)
- **+2** Représentation (Cha)
- **+1** Survie (Sag)
- **+5** Tromperie (Cha)

Perception passive **14**

8
-1
Intelligence

Attaques et emblèmes infernaux

nom	bonus aff.	dégâts/type
Épée à deux mains	+8	2d6+5 T
Épée longue	+8	1d8+5 T

Fardeau. Cette arme magique peut être utilisée en guise d'épée longue qui vous confère un bonus de +2 à la CA, ou en guise d'épée à deux mains. Vous pouvez changer le type d'arme au prix d'une action.

Tourmenté. Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts effectués avec votre fardeau.

Crâne couronné. Les créatures situées dans un rayon de 3 m de vous subissent un désavantage aux jets de sauvegarde contre l'état préjudiciable effrayé.

12
+1
Sagesse



14
+2
Charisme

Maddalena Garganti

Nom du personnage

INFERNO

LE GUIDE DE L'ENFER DE DANTE

Classe & Niveau Roublard (Serpent)

Alignement Chaotique mauvais

Classe d'Armure Initiative

Vitesse

16

+4

9 m

12

+1
Force



Inspiration divine



+3
Bonus de maîtrise

Points de vie

43

Points de vie temporaires

Dés de vie
d8

total 5

IS contre la mort
réussites ○○○
échecs ○○○

Jets de sauvegarde

- +1 Force
- +7 Dextérité
- +3 Constitution
- +2 Intelligence
- +2 Sagesse
- 1 Charisme

Compétences

- +7 Acrobaties (Dex)
- 1 Arcanes (Int)
- +4 Athlétisme (For)
- +10 Discretion (Dex)
- +2 Dressage (Sag)
- +7 Escamotage (Dex)
- 1 Histoire (Int)
- 1 Intimidation (Cha)
- +2 Intuition (Sag)
- 1 Investigation (Int)
- +2 Médecine (Sag)
- 1 Nature (Int)
- +8 Perception (Sag)
- 1 Persuasion (Cha)
- 1 Religion (Int)
- 1 Représentation (Cha)
- +5 Survie (Sag)
- 1 Tromperie (Cha)

Perception passive 18

Vertus

Bienfaisance : vous essayez d'aider les personnes dans le besoin, y compris les damnés, dès que possible.

Prudence : vous restez toujours vigilante pour éviter les dangers et les menaces.

Vices

Avarice : vous avez acquis des possessions matérielles et des connaissances dont vous n'aviez pas vraiment besoin.

Concupiscence : vous avez toujours ressenti des désirs excessifs et n'avez jamais eu l'intention de les tenir à distance.

Attaques et emblèmes infernaux

nom	bonus aff.	dégâts/type
Aspic d'or	+8	1d4+5
Aspic d'or	+8	1d4+1

Aspics d'or. Ces vipères dorées sont deux armes de corps à corps magiques dotées des propriétés suivantes : 1d4 dégâts perforants, allonge, finesse, légère. Lorsque vous touchez, chaque aspic inflige également 1d6 dégâts de poison supplémentaire.

Tourmenté. Vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts effectués avec les aspics d'or.

Regard hypnotique. Vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort *suggestion*. Vous devez effectuer un repos court ou long avant de pouvoir de nouveau utiliser cet emblème infernal.

Forme ophidienne. Votre CA de base est égale à 12 + votre modificateur de Dextérité. Vous pouvez utiliser une action pour adopter par magie la forme d'un **serpent venimeux géant**. Vous reprenez votre forme normale au bout de 1 minute, ou plus tôt si : vous dépensez une action bonus pour cela au cours de votre tour de jeu ; vous tombez inconscient ; vous tombez à 0 point de vie ; vous mourez. Vous devez effectuer un repos court ou long avant de pouvoir de nouveau utiliser cet emblème infernal.





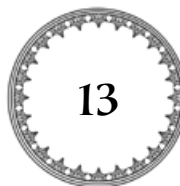
Roublard
 Classe de lanceur de sorts

Caractéristique
 magique



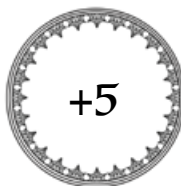
Sag

DD sauvegarde
 des sorts



13

Bonus d'attaque
 des sorts



+5



Maddalena Garganti
 Nom du personnage

niveau de sort



0

Sorts mineurs

bouffée de poison
résistance

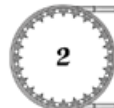
niveau de sort



1

emplacements utilisés

niveau de sort



2

emplacements utilisés

niveau de sort



3

emplacements utilisés

Abilités & traits supplémentaires

Expertise
Attaque sournoise
Argot du milieu
Roublardise
Archétype roublard (Serpent)
Compagnon ophidien
 Vous apprenez le sort *appel de familier*, que vous pouvez en plus lancer comme un rituel. Lorsque vous lancez ce sort, vous devez choisir un serpent venimeux comme forme animale de votre familier.

Vol ultime
 Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, chaque fois que vous touchez une créature, vous pouvez désormais jouer votre réaction pour gagner un nombre de points de vie temporaires égal aux dégâts infligés par l'attaque. En revanche, vous subissez les dégâts de poison de vos aspics et vous êtes empoisonné jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Esquive instinctive

Traits d'Égaré
Secrets infusés. Vous connaissez les sorts mineurs *bouffée de poison* et *résistance*. Votre caractéristique magique est la Sagesse.

Vision dans le noir. Peut-être est-ce pour faire face aux ténèbres que vous affronterez dans votre sombre et dangereux périple, mais vous avez développé une vision améliorée dans l'obscurité et la lumière faible. Vous voyez jusqu'à 18 m en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée. Vous ne discernez toutefois pas les couleurs dans l'obscurité, tout étant nuances de gris.

Fureur des justes. Lorsque vous infligez des dégâts à une créature grâce à une attaque ou un sort, vous pouvez déclarer que l'attaque ou le sort inflige des dégâts supplémentaires à la cible, pour un montant égal à votre niveau. Vous devez effectuer un repos long avant de pouvoir de nouveau utiliser ce trait.

Étreindre son péché
 Vous pouvez dépenser 2 points d'Espérance pour rendre votre poison plus puissant. Dans ce cas, lorsque vous infligez des dégâts de poison à une créature, cette dernière est empoisonnée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Histoire du personnage

Ces serpents maudits, de leur vivant, privèrent leurs semblables de ce dont ils avaient besoin et volèrent les idées d'autrui, ainsi que ceux qui récoltèrent sans jamais semer, ceux-là sont attendus dans le Malebolge comme les plus visqueux des pêcheurs.

Ces serpents maudits entament leur périple couverts de bandages, un peu à l'image des pestiférés que les bonnes gens doivent éviter ; un serpent s'enroule autour de chacun de leurs poignets, et les deux ophidiens ne cessent de s'affronter, symboles de cette damnation qu'ils ont librement acceptée, et présage de l'horrible châtiement qui les attend dans la bolge des voleurs.

Trésor

Chroniques infernales

INFERNO

LE GUIDE DE L'ENFER DE DANTE

Classe & Niveau _____

Alignement _____

Nom du personnage _____



Force



Inspiration divine



Bonus de maîtrise



Points de vie



Points de vie temporaires



Dés de vie

total



IS contre la mort

réussites ○○○

échecs ○○○

Classe d'Armure



Initiative



Vitesse



Dextérité

Jets de sauvegarde

- — Force
- — Dextérité
- — Constitution
- — Intelligence
- — Sagesse
- — Charisme



Constitution



Intelligence



Sagesse



Charisme

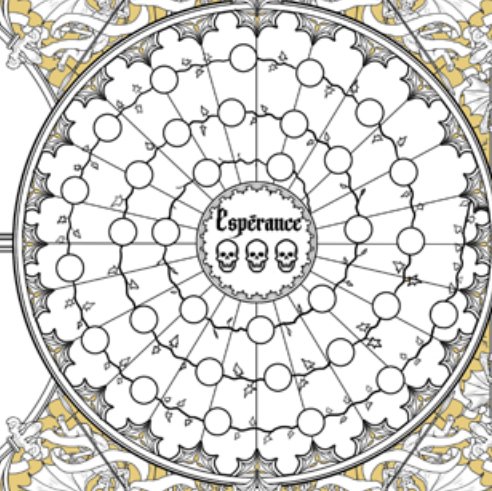
Compétences

- — Acrobaties (Dex)
- — Arcanes (Int)
- — Athlétisme (For)
- — Discretion (Dex)
- — Dressage (Sag)
- — Escamotage (Dex)
- — Histoire (Int)
- — Intimidation (Cha)
- — Intuition (Sag)
- — Investigation (Int)
- — Médecine (Sag)
- — Nature (Int)
- — Perception (Sag)
- — Persuasion (Cha)
- — Religion (Int)
- — Représentation (Cha)
- — Survie (Sag)
- — Tromperie (Cha)

Perception passive

Vertus

Vices



Attaques et emblèmes infernaux

nom	bonus aff.	dégâts/type
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



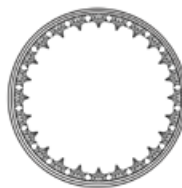


Classe de lanceur de sorts

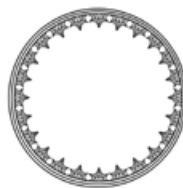
Caractéristique magique



DD sauvegarde des sorts



Bonus d'attaque des sorts



Nom du personnage

niveau de sort



Sorts mineurs

Horizontal lines for listing spells at level 0.

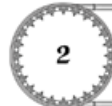
niveau de sort



emplacements utilisés

Vertical line of circles for spell slots, followed by horizontal lines for listing spells at level 1.

niveau de sort



emplacements utilisés

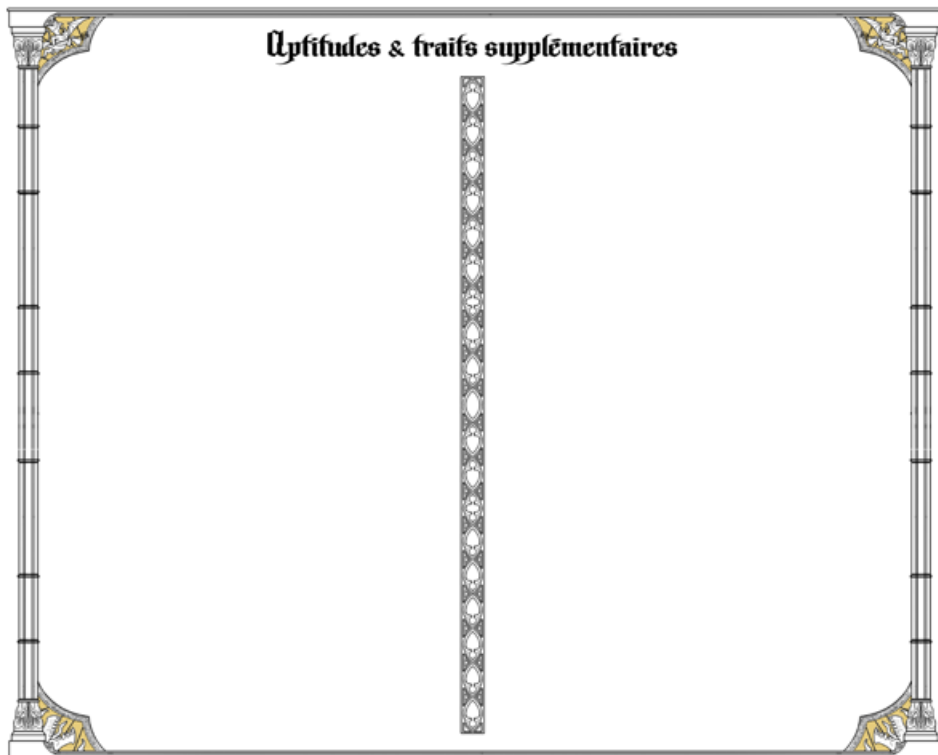
Vertical line of circles for spell slots, followed by horizontal lines for listing spells at level 2.

niveau de sort

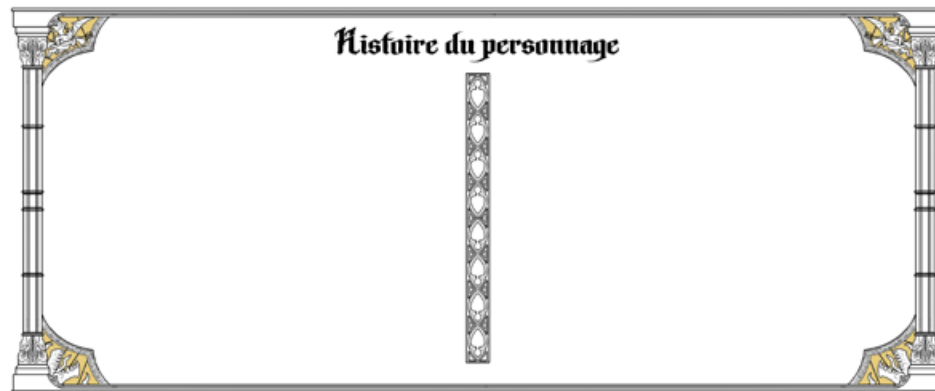


emplacements utilisés

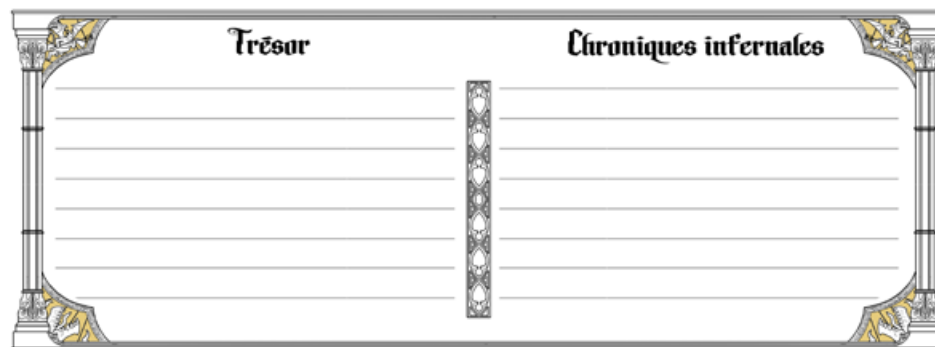
Vertical line of circles for spell slots, followed by horizontal lines for listing spells at level 3.



Aptitudes & traits supplémentaires



Histoire du personnage



Trésor

Chroniques infernales

