**Nom - Classe, niveau**

**Rôle**

**Statistiques**

- Points de vie actuels (PV actuels)/ points de vie max (PV max)

- Armure

- Résistance Magique

- Points de bouclier

- Force

- Agilité

- Initiative

- PM

**Equipements**:

- Casque

- Bottes

- Plastron

- Arme(s)

-dégâts:

-si dégâts augmentés:

**Inventaire**

**Bénédictions**

**Malédictions**

**Capacité spéciale du Sanguis**:

En combat

- Si PV perdus = 2, PV max = -1 (minimum 50% des PV max initiaux)

- Si PV sacrifié = 1, PV max = +1 (maximum 100% des PV max initiaux)

- Si X dégâts infligés par arme, X/2 PV rendus

- Armure et résistance magique ne peuvent augmenter qu'avec l'équipement. + L'équipement procure deux fois moins d'armure et de résistance magique.

**Cela ne t'est pas si vital** (2 tours de recharge)

Dégâts infligés = 3 + 3\*(Force/2) + 3\*(agilité/2)

PV soignés = 3 + 3\*(Force/2) + 3\*(agilité/2)

Cible est terrifiée et n'attaquera pas au prochain tour

Entrer nombre aléatoire entre 1 et 20 || entrer le nombre obtenu par le dé:

- Echec critique (1 à 5) : PV soignés = 0

- Coup critique (16 à 20) : PV max = +PV soignés

**Pluie de sang**  (4tours de recharge) :

- Durée = 2 tours ; Temps de recharge ne débute que quand la compétence est terminée.

- PV = PV max

- Dégâts à tous les ennemis = 1 + 1\*(Force/3) + 1\*(agilité/3)

- Chaque fois qu’un ennemi est frappé, il subit 1 + 1\*(Force/3) + 1\*(agilité/3) Dégâts supplémentaire.

- Chaque fois qu’un ennemi est frappé, PV actuels = + 5%\*PV max

🡪 *// Bouton ennemi frappé entre 2 tours*

- Chaque fois que PV sacrifiés (PV sacrifiés>0), temps de recharge = -1

**Sous l’armure il y a une victime…**

- PV sacrifiés = 20%\*PV actuels

- Ignorer 50% de l’armure et infliger dégâts armes \* 1.5

- ignore boucliers et réductions de dégâts (sauf invincibilité)

- PV soignés = 0

Entrer nombre aléatoire entre 1 et 20 || entrer le nombre obtenu par le dé:

- Echec critique (1 à 5) : dégâts infligés = 0, PV sacrifiés = 20%\*PV actuels

- Si PV actuels ≤ 20%\*PV max {PV soignés = PV sacrifiés + Bouclier = 50%\*dégâts infligés}