Identification du Dersonnage

Identité du personnage

Nom d	u Personnage		Nom du joueur		
Race	Profil	Niveau	Sexe Âge	Taille	Poids
Croyai	nce / Dêicé		Surnoms / Ticres	 S	
Oescr	iption Physique		Oessin / Port	aic du Pe	rsonnage
Peau	Cheveux Yeux	Corpulence			
Signe(s) Particulier(s)				
 Оеѕскі	pzion Complèze				
Dunch	ntines & Réptiqu	ies	Secrets		

Caractéristiques

Lorce	Sancé Oéfense
Base Race Divers Total Mod	Dé de Vie
Dextérité	Chance Mana Vie Cotal =
Base Race Divers Cotal Mod	Combat
Constitution Base Race Divers Total Mod	Attaque Carac Bonus Total Au Contact FOR NIV A Distance OCX NIV CDagique NIV
	Iniciacive OCX
Intelligence	
Base Race Oivers Cotal Mod	
Sagesse	Anna
Cagesse	Armes
Base Race Divers Total Mod	Oescription Attaque Omage: Special of the control of t
	Description Attaque DM Special 1d20+ Id20+ Description Attaque DM Special
Base Race Divers Total Mod	Oescription Attaque OCD Special 1d20+ 1d20+
Base Race Oivers Cotal Mod Charisme	Description Attaque DM Special 1d20+ Id20+ Description Attaque DM Special
Base Race Oivers Cotal Mod Charisme Base Race Oivers Cotal Mod	Öescription Attaque OM Special 1d20+ 1d20+ Öescription Attaque OM Special Öescription Attaque OM Special

Raison de la Mort

Voies

voie de la Loi	voie de la Guerre Saince	Voie de l'Uscarmouche
Darole divine: Dour chaque rang dans cette Voie, le prêtre obtient un bonus de +2 aux tests de CDA visant à convainere ou convertir son auditoire. CDA (convainere ou convertir)	Arme bénie : Le prêtre bénit son arme sacrée. S'il obtient un résultat de « I » sur son dé de OCD, il relance le dé et garde le second résul- tat. Les OCD de l'arme sont considérés comme magiques.	Bénédiction (L)*: Le prêtre entonne un chant pour encourager ses compagnons en vue. Ceuxci (et (ui-même) bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs tests de caractéristique et d'attaque pendant [3 + COod. de SAG] tours.
Arme d'arzent (L)*: Ce miracle crée pour la durée du combat une arme d'arzent et de lumière que seul le Prêtre peut utiliser. Cette arme inflige [1d6 + Mod. de SAG] de OM. Contre les démons et les mort-vivants, elle offre un bonus	Bouctier de la Foi : Le prêtre porte le symbole de sa Foi sur son bouctier, ce qui lui confère un bonus supplémentaire de +1 en OCL. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.	Oestruction des morts-vivants (L)*: Le prêtre peut faire un test de SAG difficulté 13. Sit réussic, tous les morts-vivants en vue subissent 2d6 points de OCD. Ces OCD passent à 3d6 au rang 4 de la Voie.
de +2 en attaque et ajoute +1d6 aux OCD. 2 Ailes célestes (L)*: Oes ailes divines poussent dans le dos du prêtre, qui peut voler à une vitesse équivalente à deux Fois son déplacement normal pendant [5 + CDod. de SAC] tours. Rester en vol stationnaire avec les ailes céleste est une action	☐ Marteau spirituel (L)*: Le prêtre effectue une attaque mazique avec une portée de 30 mètres. Un projectile d'énerzie prenant la Forme de l'arme du prêtre va percuter la ciòle, lui inflizeant [1d8 + Mod. de SAG] de OM.	Sanctuaire (L)*: Cous les adversaires qui veulent attaquer le prêtre doivent d'abord réussir un test de SAC difficulté 15. Les effets de ce sort durent [5 + Mod de SAC] tours, mais s'il tente la moindre attaque, le sort prend fin immédiate-
de mouvement. [] Loudre divine (L)*: La Foudre Frappe toutes les créatures désignées dans un rayon de 10 mètres autour du prêtre et leur inflige [1d6 + CDod. de SAG] de OCD. Le prêtre compare son test d'attaque magique à la OCF, de chaque ciòle.	Châzimenz divin (L): Le prêtre effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux dégâts égal à son (Dod. de SAC).	ment. Intervention divine: Le prêtre fait appel à son dieu pour changer le cours des événements. Une fois par combat, il peut décider qu'un test du (D) ou des joueurs est une réussite ou un échec, même après que les dés aient révélé leur résultat.
Charisme héroïque : Le prêtre augmente sa valeur de ChA de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de ChA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.	☐ Mot de pouvoir ([])*: Une Fois par combat, (e prêtre peut prononcer un mot avec la voix de son dieu. Ses ennemis à portée de vue sont paralysés de terreur pendant 1 tour tandis que tous ses alliés en vue bénéficient d'un bonus de +5 en attaque pendant cette période.	Sagesse héroïque : Le prêtre augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.
Voie des Soins	数0.4 milly 3.4 ft fire (15 milly 15 milly 15 ft	Voie de Prestige
Soins (égers (L)*: Le prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus. Le prêtre peut utiliser ce sort sur luimême. Deut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang que le prêtre a atteint dans cette Voie.	☐ Vêzements sacrés : La tenue religieuse tradi- tionnelle du prêtre remplace une armure et a été bénie à cet effet : il obtient un bonus en OCJ. égal à +1 pour chaque Rang dans cette Voie (lorsqu'il ne porte aucune armure).	
□ Soins modérés (L)*: Le prêtre peut toucher une ciòle, qui récupère alors [2d8 + niveau du prêtre] PV perdus. Le prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nomòre de fois par jour égal au Rang que le prêtre a atteint dans cette Voie. □ □ □ □ □ □	Protection contre le mal (L)*: Le prêtre peut lancer ce sort sur lui ou sur tout allié pour la durée d'un combat. Il obtient +2 en OC[, et pour tous les teste de résistance contre les attaques des mort-vivants, des démons, des élémentaires et des créatures conjurées.	6
Soins de groupe (L)*: Une Fois par comδατ, (e prêtre peut (ióérer une décharge d'énergie bienfaitrice : τous ses compagnons en vue et (ui récupèrent [1d8 + niveau du prêtre] DV perdus.	Délivrance (L)*: En touchant sa ciòle, le rêtre annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons, pétrification, etc.).	
Guérison (L)*: Une Fois par jour, le prêtre peut toucher une ciòle, qui récupère alors tous ses DV perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiòlissements de caractéristiques.	Darche des plans (L)*: Une Fois par jour et pour une durée maximale de [3 + (Dod. de SAC] tours, le prêtre peut passer dans une autre dimension. Il s'y déplace de 10 km par tour. Le lieu de sortie est déterminé au hasard autour du point]3
Rappet à la vie*: Une Fois par jour, le prêcre peut rappeter à la vie un personnage décédé depuis moins de [CDod. de SAC, du prêcre] heures par un rituel de 10 minutes. Il doit connaître personnel-tement la personne et posséder une relique lui	visé (à 1d6 km près). The Fois par aventure, le prêtre entre directement en contact avec la puissance divine et réalise un miracle. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire que le CDJ accorde au joueur comme écarter les eaux, téléporter tout son groupe ou	4
appartenant. Elle revient avec 1d6 DV.	invoquer des nuées mortelles	

Équipement Dorté

Сêте	Corps
Bras Oroit	Bras Gauche
Geinzure	Sac en Bandoutière
Jambes	
	Autres Richesses
Dièces	
Dlazine Or Argent Cuivre	
Sac à Oos	

Drogression, Niveau & Compagnon

Niveau	DV Supplémentaires	Accaque	Capacicés (2 poincs/Niveau)
1	Mod CON + OV Max	+1	Voie $(R1) + Voie$ $(R1)$
2	Mod CON + OV	+2	
3		+3	
4	••••••	+4	
5		+5	
6		+6	
7		+7	
8		+8	
9		+9	
10		+10	
11		+11	
12		+12	
13		+13	
14	••••••	+14	
15	••••••	+15	
16		+16	
17	••••••	+17	
18		+18	
19		+19	
20	••••••	+20	
Compaz	non (Animal ou auze	e)	

Compagnon (Animal ou autre)

FOR Mod	INIC	Nom du compagnon	Cype de compagnon
OEX (Dod	OCT.	1d20 +	OM Spécial
CON Mod	pv max	1d20 +	
	pv	Noces, Capacicés & Équipem	ent
INT COod			
SAC Mod			
Cha Mod			

Distorique du Personnage

Lamille	
Noms des Parents	Erères & Soeurs éventuels
Lieu et Öate de Naissance	Clan / tribu / Çamille Noble
Croyance de la Camille	Origine Sociale
Discorique	Dassé
Traits de Personnalité	
112.7	
ldéal	
Lien	
Öéfauts	
Amis	Cnnemis

DNJ Recontrés

Nom du Personnage & Classe	Lieu de rencontre	Notes
	•••••	
	••••••	•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••
	••••••	••••••
	••••••	•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••
	••••••	••••••
	•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••	
	•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••	
	•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••	
	••••••	
	••••••	
		•••••
	•••••	

Rappel Éléments de Règles

États Dréjudiciables

Aveuglé : -5 en INIC, en ACC et en OCFF, -10 en ACC à

Oistance

 $\ensuremath{\text{AFFaibli}}$: utiliser un $\ensuremath{\text{d}} 12$ pour tous les tests au lieu du $\ensuremath{\text{d}} 20$

Ézourdi: aucune action possible et -5 en OCF

lmmobilisé : pas de déplacement et utiliser un d12 pour tous

les tests au lieu du d20

Daralysé: aucune action possible, si attaqué, touché

automatiquement et subit un critique

Ralenzi: une seule action par tour (action d'ATT ou de

(Douvement)

Renversé : -5 en ATT et en OCF, nécessite une action de

Mouvement pour se relever

Surpris: pas d'action et -5 en OCF au premier tour de

combac

DI Incompétents

Manier une arme pour laquelle on n'est pas formé impose un malus de -3 au test d' λ CC

CDanier un bouclier pour lequel on n'est pas formé impose un malus de -3 en INIC, en ACC et à tous les tests de FOR

Porter une armure pour laquelle on n'est pas formé impose un malus de -3 en |N|C, en ACC et à tous les tests de |C|C et de |C|C

