

PRÊTRE DEMI-ELFE

Nom : _____ Sexe : _____

En tant que demi-elfe, vous combinez le meilleur de ce que les elfes et les humains ont à offrir. Vous êtes charismatique, sûr de vous et faites un chef-né. Au titre de prêtre, vous usez de prières pour soigner et galvaniser vos compagnons.

Points de vie 26 _____
 Péril 13 Récupération 6 Récupérations par jour 9
 Initiative +0 _____ Points d'action _____

Défenses

CA	Vigueur	Réflexes	Volonté
16	12	10	15

Attaques

Attaque de base de corps à corps : +3 (masse d'armes) Dégâts : 1d8 + 1
 Attaque de base à distance : +2 (arbalète) Dégâts : 1d8

Traits raciaux

Taille : 1,78 m Poids : 80 kg Catégorie de taille : moyenne
 VD : 5 cases Vision : nocturne
 Langues : commun, draconique, elfique Alignement : loyal bon

Bonus aux compétences : +2 en Diplomatie, +2 en Intuition (déjà inclus)

Diplomatie de groupe : vous conférez un bonus racial de +1 aux tests de Diplomatie de tous vos alliés situés dans un rayon de 10 cases.

POUVOIRS À VOLONTÉ

Flamme sacrée Prêtre Attaque 1

Un halo de lumière sacrée apparaît dans les airs, brûlant un ennemi de ses rayons et aidant en même temps un allié de ses pouvoirs bénéfiques.

À volonté ♦ divine, focaliseur, radiant

Action simple Distance 5

Cible : une créature

Attaque : +3 contre Réflexes

Réussite : 1d6 + 3 dégâts radiants, et un allié que vous voyez décide d'effectuer un jet de sauvegarde ou de gagner un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme + la moitié de votre niveau.

Lance de la foi Prêtre Attaque 1

Un rayon de lumière éclatante inonde votre cible d'une lueur dorée. Des étincelles de lumière persistent autour de celle-ci, guidant les attaques de votre allié.

À volonté ♦ divine, focaliseur, radiant

Action simple Distance 5

Cible : une créature

Attaque : +3 contre Réflexes

Réussite : 1d8 + 3 dégâts radiants, et un allié que vous voyez bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à son prochain jet d'attaque contre la cible.



POUVOIRS DE RENCONTRE

Coup revigorant Paladin Attaque 1

Vous attaquez un ennemi sans pitié ni répit, et votre précision est récompensée par un surcroît divin de vitalité.

Rencontre ♦ arme, divine

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : +5 contre CA

Réussite : 1d8 + 3 dégâts, et vous gagnez 3 points de vie temporaires.

Frappe guérissante Prêtre Attaque 1

Un rayonnement divin s'échappe de votre arme. Lorsque vous châtiez un ennemi, votre divinité vous confère une bénédiction mineure sous la forme d'une guérison pour vous ou l'un de vos alliés.

Rencontre ♦ arme, divine, guérison, radiant

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : +1 contre CA

Réussite : 2d8 + 1 dégâts radiants, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. En outre, vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases pouvez dépenser une récupération.

POUVOIR QUOTIDIEN

Signal d'espérance Prêtre Attaque 1

Une explosion d'énergie divine blesse vos ennemis et soigne vos alliés. L'énergie radiante persiste autour de votre symbole sacré et accroît vos pouvoirs de guérison pour le reste du combat.

Quotidien ♦ divine, focaliseur, guérison

Action simple Proximité explosion 3

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : +3 contre Volonté

Réussite : la cible est affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Effet : vous et tous les alliés pris dans l'explosion regagnez 5 points de vie, et vos pouvoirs de guérison rendent +5 points de vie jusqu'à la fin de la rencontre.

APTITUDES DE CLASSE

Conduit divin : vous pouvez utiliser l'un de ces pouvoirs divins spéciaux une fois par rencontre.

Mot de guérison : deux fois par rencontre, vous pouvez utiliser le pouvoir *mot de guérison* au prix d'une action mineure.

Savoir de soigneur : lorsque vous accordez un soin à l'aide de l'un de vos pouvoirs de prêtre qui s'accompagne du mot-clé *guérison*, ajoutez +3 aux points de vie que la cible regagne.

Conduit divin : armure de Bahamut **Pouvoir de talent**

Bahamut vous protège (vous ou un allié) contre une blessure désastreuse.

Rencontre ♦ **divine**

Interruption immédiate **Distance** 5

Déclencheur : un ennemi réussit un coup critique contre vous ou un allié.

Effet : convertit un coup critique contre vous ou un allié situé à portée en coup normal.

Conduit divin : chance divine **Aptitude de prêtre**

Face au danger, vous restez fidèle à votre foi et bénéficiez d'une faveur spéciale.

Rencontre ♦ **divine**

Action libre **Personnelle**

Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +1 au prochain jet d'attaque ou jet de sauvegarde que vous effectuez avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Conduit divin : renvoi des morts-vivants **Aptitude de prêtre**

Vous détruisez les morts-vivants, les repoussez et les clouez sur place.

Rencontre ♦ **divine, focaliseur, radiant**

Action simple **Proximité** explosion 2

Cible : chaque mort-vivant pris dans l'explosion

Attaque : +3 contre Volonté

Réussite : 1d10 + 3 dégâts radiants, et vous poussez la cible de 6 cases. La cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Échec : demi-dégâts, et la cible n'est ni poussée ni immobilisée.

Mot de guérison **Aptitude de prêtre**

Vous chuchotez une courte prière et une lueur divine inonde la cible, l'aidant à soigner ses blessures.

Rencontre (spécial) ♦ **divine, guérison**

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre, mais seulement une fois par round.

Action mineure **Proximité** explosion 5

Cible : vous ou un allié

Effet : la cible peut dépenser une récupération et regagner 1d6 points de vie supplémentaires.

Valeurs de caractéristiques	Modificateur au test
For 13	+1
Con 14	+2
Dex 11	+0

Valeurs de caractéristiques	Modificateur au test
Int 10	+0
Sag 16	+3
Cha 16	+3

TALENTS

Conduit divin : armure de Bahamut : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *armure de Bahamut*.

ÉQUIPEMENT

Armure : cotte de mailles.

Armes : masse d'armes, arbalète, 20 carreaux. Votre arbalète a une portée 15/30.

Équipement de base de l'aventurier : sac à dos, une paillasse, un silex avec amorce, une sacoche de ceinture, deux bâtons éclairants, dix jours de rations de survie, 15 mètres de corde en chanvre et une outre.

Symbole sacré de Bahamut

Or : 10 po

Compétences (caractéristique)	Formation ?	Modificateur
Acrobaties (Dex)		-1
Arcanes (Int)	Oui	+5
Athlétisme (For)		+0
Bluff (Cha)		+3
Connaissance de la rue (Cha)		+3
Diplomatie (Cha)		+5
Discretion (Dex)		-1
Endurance (Con)		+1
Exploration (Sag)		+3
Histoire (Int)	Oui	+5
Intimidation (Cha)		+3
Intuition (Sag)		+5
Larcin (Dex)		-1
Nature (Sag)		+3
Perception (Sag)		+3
Religion (Int)	Oui	+5
Soins (Sag)	Oui	+8

NIVEAU 2

Au niveau 2, vous gagnez ce qui suit :

Points de vie : passent à 31

Péril : passe à 15

Récupération : passe à 7

Modificateur de niveau : étant donné que votre nouveau niveau est pair, tout ce qui découle de la moitié de votre niveau connaît une amélioration. Augmentez vos attaques, défenses, initiative et modificateurs aux tests de compétence de 1 point.

Talent : Intuition de groupe : vous conférez aux alliés situés dans un rayon de 10 cases un bonus racial de +1 aux tests d'Intuition et tests d'initiative.

Soins légers **Prêtre Utilitaire 2**

Vous récitez une courte prière, et gagnez le pouvoir de soigner instantanément les blessures. Vous imprégnez momentanément une créature blessée ou vous-même d'une faible lumière argentée.

Quotidien ♦ **divine, guérison**

Action simple **Corps à corps** contact

Cible : vous ou une créature

Effet : la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération.

NIVEAU 3

Au niveau 3, vous gagnez ce qui suit :

Points de vie : passent à 36

Péril : passe à 18

Récupération : passe à 9

Lumière démoralisante **Prêtre Attaque 3**

Une colonne de lumière brûlante enveloppe votre adversaire. Sa brillance consume et réduit ses défenses durant un court instant.

Rencontre ♦ **divine, focaliseur, radiant**

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : +4 contre Réflexes

Réussite : 2d10 + 3 dégâts radiants.

Effet : un allié que vous voyez jouit d'un avantage du combat contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.