

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

Personnage

Moorha

Joueur

Bernard

Profil

Niveau

Race

Sexe

Âge

Taille

Poids

Prêtre

9

Nain

F

45

1m20

90kg

Carac	Valeur	Mod.	Test	Total			VITALITÉ							
FOR force	14	2		INITIATIVE	10	10	DV Dés de vie	1d8	PV Points de vie	63	Points de vie restants		DM temporaires	
DEX Dextérité	10	0		Attaque AU CONTACT	2	9								
CON Constitution	14	2		Attaque À DISTANCE	0	9					☐ Blessure grave			
INT Intelligence	8	-1		Attaque MAGIQUE	3	9								
SAG sagesse	16	3		DÉFENSE										
CHA Charisme	11	0		DEF Défense	10+	ARMURE	Cotte de mailles	magie	Grand bouclier	magie	Dextérité	Divers	Total	
						5		2	2	2	0	1	22	

Capacité raciale :
Vision dans le noir : Dans le noir total, il voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

DÉFENSE	ARMURE	Cotte de mailles	magie	Grand bouclier	magie	Dextérité	Divers	Total
DEF Défense	10+	5	2	2	2	0	1	22

ARMES	magie	Attaque	DM	Bonus sp		
				Attaque	DM	Commentaire
Marteau de guerre	2	1d20+ 13	1d6+ 4			
Masse d'armes	1	1d20+ 12	1d6+ 3			
Gourdin		1d20+ 13	1d4+ 5	2	3	dégâts temp. possibles
Hache à 1 main	0	1d20+ 11	1d8+ 2			
Hache à 2 mains		1d20+ 11	2d6+ 2			

CAPACITÉS

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
R	Voie de la Foi	Voie de la Guerre Sainte	Voie de la Prière
1	☐ Parole divine : Pour chaque Rang dans cette Voie, le prêtre obtient un bonus de +2 aux tests de CHA visant à convaincre ou convertir son auditoire.-	☒ Arme bénie : Le prêtre bénit son arme sacrée. S'il obtient un résultat de 1 sur son dé de DM, il relance le dé et garde le second résultat. Les DM de l'arme sont considérés comme magiques.-	☒ Bénédiction (L) * : Le prêtre entonne un chant pour encourager ses compagnons en vue. Ceux-ci bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs tests de caractéristiques et d'attaque pendant [3 + Mod. de SAG] tours.-
2	☐ Arme d'argent (L) * : Ce miracle crée pour la durée du combat une arme d'argent et de lumière que seul le prêtre peut utiliser. Cette arme inflige [1d6 + Mod. de SAG] DM. Contre les démons et les mort-vivants, elle offre un bonus de +2 en attaque et ajoute +1d6 aux DM.-	☒ Bouclier de la foi : Le prêtre porte le symbole de sa foi sur son bouclier, ce qui lui confère un bonus supplémentaire de +1 en DEF. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.-	☒ Destruction des morts-vivants (L) * : Le prêtre peut faire un test de SAG difficulté 13. S'il réussit, tous les morts-vivants en vue subissent 2d6 points de DM. Ces DM passent à 3d6 au Rang 4 de la Voie.-
3	☐ Ailes célestes (L) * : Des ailes divines poussent dans le dos du prêtre, qui peut voler à une vitesse équivalente à deux fois son déplacement normal pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Rester en vol stationnaire avec les ailes céleste est une action de mouvement.-	☒ Marteau spirituel (L) * : Le prêtre effectue une attaque magique avec (portée 30 m). Un projectile d'énergie prenant la forme de son arme va percuter la cible, lui infligeant [1d8 + Mod. de SAG] DM.-	☐ Sanctuaire (L) * : Quand le prêtre lance ce sort, tous les adversaires qui veulent l'attaquer doivent d'abord réussir un test de SAG difficulté 15. S'ils échouent, ils ne peuvent pas l'attaquer. Les effets de ce sort durent [5 + Mod de SAG] tours, mais si le prêtre tente la moindre attaque, le sort prend fin immédiatement.-
4	☐ Foudres divines (L) * : La foudre frappe toutes les créatures désignées dans un rayon de 10 mètres autour du prêtre et leur inflige [1d6 + Mod. de SAG] de DM. Le prêtre compare son test d'attaque magique à la DEF de chaque cible.-	☐ Châtiment divin (L) : Le prêtre effectue une attaque de contact avec un bonus en attaque et aux DM égal à son Mod. de SAG.-	☐ 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 MJ ou des joueurs est une réussite ou un échec, même après que les dés aient révélé leur résultat.-
5	☐ CHArisme héroïque : Le personnage augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut de plus lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.-	☐ Mot de pouvoir (L) * : Une fois par combat, le prêtre peut prononcer un mot avec la voix de son dieu. Cela dépasse l'entendement des mortels et 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 personnage 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.-

Description

Prêtresse du Dieu de la forge et du feu : Thürdim pour les nains Ashran pour les humains

Masse sanglante +1 : Cette arme +1 est composée d'un manche de bois noir et d'une tête de mort en argent. Le crâne est couronné d'un cercle de fer aux pointes acérées. Les blessures causées par les pointes produisent un effet de saignement qui inflige +1d6 DM de saignement pendant 3 tours. Les DM de saignement de plusieurs blessures ne sont pas cumulables. Sceau de Feu : Cet anneau d'or décoré d'un beau rubis (valeur 500 pa) permet d'apposer une rune de feu une fois par jour sur un objet qui se ferme (coffre, porte) pour une durée de 24 heures.

Le Prêtre sait manier les armes contondantes à une main (marteau, masse) plus une arme sacrée qui dépend de son dieu. Il peut porter jusqu'à une chemise de mailles et manier le petit ou le grand bouclier (au choix du MJ en fonction de la divinité).
Caract. Sup.: CON, SAG,CHA

Équipement

Sac d'aventurier
1 couverture
1 torche,1 briquet à silex
1 gamelle
1 outre d'eau
1 trousse de soins
petit bouclier +1 (protection contre le feu) dans son dos
grand bouclier +2
Armure +1
Potion de soin rang 4
Potion de soin modéré (2d8+1)
1 fiole potion de soin modéré 2d8 + niv
Étoile d'honneur d'argent
lumière bleue
+2 charisme noble locaux
+1 charisme locaux
anneau de protection +1
Marteau de guerre +2

Casque à Nasal possédant une aigrette bleue électrique donne murmure dans le vent à volonté (chuchote un message d'une dizaine de mots qui voyage jusqu'à son destinataire. Il peut entendre sa réponse immédiatement. La portée est de 100 m par Rang dans la voie et le personnage doit connaître la cible ou la voir.)
Vol (parle comme un porc)
3 racines de mandragore femelle
Cape et bottes elfique
Bracelet taillé dans le bois de l'arbre coeur.

Finances (argent réparti entre les 4) :
700 pa

Un très ancien bouclier à pointe de l'époque du Roi-Sorcier de Tor-Angul, fabriqué dans un métal d'un gris mat et sombre. Bouclier +2 et, si le bouclier est utilisé pour attaquer, il inflige 1d8 DM létaux (au lieu de 1d4 temporaires).

Sceau de Feu : Cet anneau d'or décoré d'un beau rubis (valeur 500 pa) permet d'apposer une rune de feu (4d6) une fois par jour sur un objet qui se ferme (coffre, porte) pour une durée de 24 heures.

Parchemin : Arme d'argent, Ailes célestes, Foudre divines, Délivrance

Bourse
54,9 pa

0

pp

4

po

14

pa

9

pc

PC
Points de chance

3

PR
De récupération

1d8+11

PM
Points de mana

12

ÉPUISÉMENT



CAPACITÉS

	Voie 4	Voie 5	Voie de prestige
R	Voie des Soins	Voie du Métal	Voie du Guérisseur
1	☒ Soins légers (L) * : Le prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus. Le prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même.-	☒ Forgeron : Le forgesort obtient un bonus de +2 par Rang dans la Voie aux tests d'orfèvrerie ou de forge. Au prix d'une action de mouvement, il peut enflammer son marteau ou son bâton pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours et gagne alors un bonus aux DM de +1 par Rang dans la Voie avec cette arme (DM de feu).-	☒ Premiers soins * : Ce sort ne demande qu'une action de mouvement pour être lancé et s'effectue seulement sur un personnage à 0 PV. La cible touchée récupère immédiatement [2d6+Mod. de SAG] PV. Par ailleurs, le prêtre augmente les effets de tous les sorts de la Voie des soins de 1 point par Rang atteint dans cette nouvelle Voie.-
2	☒ Soins modérés (L) * : Le prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors [2d8 + niveau du prêtre] PV perdus. Le prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même.-	☒ Métal brûlant (L) * : Le forgesort doit réussir un test d'attaque magique (portée 20 m) pour faire chauffer un objet métallique que sa cible transporte pendant [5 + Mod. d'INT] tours. S'il s'agit d'une arme, elle inflige 1 point de DM par tour à son porteur et un malus de -2 aux tests d'attaque. S'il s'agit d'une armure, elle inflige 1d4 DM par tour à son porteur. La victime peut se débarrasser précipitamment de son armure au prix d'une action limitée.-	☒ Immunité (L) * : Le personnage touché devient immunisé aux poisons et aux maladies pour une durée de [1d6+Mod. de SAG] tours. Si le personnage est déjà malade ou empoisonné, le sort soulage la victime et annule les effets de l'affliction pendant toute sa durée : cet effet fonctionne même sur les maladies magiques, incurables et sur les malédictions divines.-
3	☒ Soins de groupe (L) * : Une fois par combat, le prêtre peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus.-	☒ Magnétisme (L) * : Le forgesort contrôle le magnétisme autour de lui pendant [3 + Mod. d'INT] tours. Il gagne un bonus de +5 en DEF et divise par 2 les DM de toutes les armes ou projectiles métalliques.-	☒ Soins rapides : Tous les sorts de la Voie des soins sont à présent lancés par une simple action de mouvement au lieu d'une action limitée. Durant son tour, le prêtre peut donc opter pour le lancement d'un sort de soins et, au choix, une action d'attaque ou de mouvement.-
4	☒ Guérison (L) * : Une fois par jour, le prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques.-	☒ Métal hurlant (L) * : Sur un test d'attaque magique réussi, le forgesort déforme une pièce d'équipement métallique portée par sa cible. Une arme devient inutilisable et bonne pour le rebut, une armure inflige une pénalité de -5 à tous les tests de son porteur. La victime peut se débarrasser de son armure au prix d'une action limitée. Si l'objet est magique, le sort ne fait effet que 1d4 tours et ne peut viser à nouveau l'objet pour 24 heures. Appliqué à une structure (par exemple une porte blindée), ce sort inflige 4d6 DM en divisant sa RD par 2.-	☒ Zone de vie (L) * : Trois fois par jour, le prêtre peut enchanter une surface de 10 m de rayon autour de lui pour une durée de [1d6+Mod. de SAG] tours. La zone se met à luire d'une lumière bienfaitrice et l'air commence à y scintiller. Tous les alliés du prêtre présents dans la zone récupèrent 2d6 PV à chaque tour de jeu (à la fin du tour du prêtre).-
5	☒ Rappel à la vie * : Une fois par jour, le prêtre peut rappeler à la vie un personnage décédé depuis moins de [Mod. de SAG] heures par un rituel de 10 minutes. Il doit connaître personnellement la personne rappelée et posséder une relique lui appartenant. Le personnage revient à la conscience avec 1d6 PV.-	☒ Endurer : Le forgesort est habitué aux travaux et à la chaleur de la forge. Il réduit tous les DM de feu subis de 5 points et augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé, en gardant le meilleur résultat.-	☒ Phénix : Une fois par combat, lorsque le prêtre tombe à 0 PV, il se relève nimbé d'une aura de lumière et de feu prenant la forme d'un phénix. Il produit alors une onde d'énergie positive qui restitue [3d6+Mod. de SAG] PV à tous ses alliés dans un rayon de 30 m et le double pour lui-même.-