

Personnage

Joueur

Profil Niveau Race Sexe Âge Taille Poids
Volteur 1 Humain H 18 1m75 65kg

| Carac | Valeur | Mod. | Test | Total | | | VITALITÉ | |
|---|--------|------|------|---|----|--------|--|-----------|
| FOR <small>force</small> | 9 | -1 | | INITIATIVE | 17 | | DV <small>Dés de vie</small> | 1d6 |
| DEX <small>Dextérité</small> | 17 | +3 | | <small>Attaque</small> AU CONTACT | -1 | +1 | PV <small>Points de vie</small> | 4 |
| CON <small>Constitution</small> | 11 | | | <small>Attaque</small> À DISTANCE | 3 | +1 | Points de vie restants DM temporaires | |
| INT <small>Intelligence</small> | 16 | +3 | | <small>Attaque</small> MAGIQUE | 3 | +1 | <input type="checkbox"/> Blessure grave RD <small>Réduction Dommage</small> | |
| SAG <small>sagesse</small> | 10 | | | DÉFENSE | | | Total | |
| CHA <small>Charisme</small> | 12 | +1 | | DEF <small>Défense</small> | 10 | +2 | ARMURE | |
| <small>capacités prises sur</small> | | | | Cuir | | magie | Aucun bouclier | magie |
| <small>à pourvoir</small> | | | | Dextérité | | Divers | | |
| | | | | | | | | 15 |

Capacité raciale :

Instinct de survie : Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, les DM qu'elle inflige sont divisés par 2 (minimum 1).

| ARMES | magie | Attaque | DM | Attaque | DM | Commentaire |
|-----------------|-------|---------|--------|---------|----|-------------|
| Rapier | | 1d20 +4 | 1d6 +3 | 4 | 4 | |
| Dague | | 1d20 +4 | 1d4 +3 | 4 | 4 | |
| Arbalète légère | | 1d20 +4 | 2d4 | | | |
| Dague (lancé) | | 1d20 +4 | 1d4 | | | |
| Arc court | | 1d20 +4 | 1d6 | | | |

CAPACITÉS

| | Voie 1 | Voie 2 | Voie 3 |
|----|--|--|---|
| R | Voie de l'Assassin | Voie de l'Aventurier | Voie du Déplacement |
| +1 | <input type="checkbox"/> Discretion : Quand il essaie de passer inaperçu, le voleur bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque Rang acquis dans cette Voie.- | <input type="checkbox"/> Sprint : Une fois par combat, le voleur peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 m à n'importe quel moment du tour.- | <input type="checkbox"/> Esquive : Le voleur est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 par Rang dans cette Voie à sa DEF et à tous ses tests de DEX destinés à esquiver.- |
| +2 | <input type="checkbox"/> Attaque sournoise (L) : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le voleur inflige 2d6 de DM supplémentaires (notez que ces dés ne sont pas doublés en cas de coup critique). Les DM infligés par cette capacité augmente de +1d6 à chaque fois que le personnage atteint le rang 4 dans une Voie le voleur.- | <input type="checkbox"/> Provocation (L) : Le voleur maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci à l'attaquer pendant ce tour. Le voleur peut immédiatement riposter par une attaque gratuite ou, si la cible l'a raté, par une Attaque sournoise !- | <input type="checkbox"/> Chute : Le voleur peut tomber d'une hauteur de 3 m par Rang sans se faire mal (rappel : un personnage qui n'a pas cette capacité subit 1d6 DM tous les 3 m de chute).- |
| +3 | <input type="checkbox"/> Ombre mouvante (L) : En réussissant un test de DEX difficulté 10, le voleur peut disparaître dans les ombres à son tour et ne réapparaître qu'au tour suivant durant sa phase d'initiative. Aucun adversaire ne peut l'attaquer pendant qu'il a disparu dans les ombres, mais il peut subir des DM de zone. Le voleur réapparaît à une distance maximum de 10 m de sa position initiale, et si il a l'initiative, il peut réaliser une Attaque sournoise.- | <input type="checkbox"/> Grâce féline : Le Voleur possède une démarche et une façon de se déplacer à la fois élégante, féline et souple. Il gagne son Mod. de CHA en Initiative, en DEF et à tous les tests de DEX en rapport avec le déplacement (escalade, saut, course, acrobaties, etc.)- | <input type="checkbox"/> Acrobatie : Si le voleur réussit un test de DEX difficulté 15, il peut effectuer une acrobatie pour franchir un obstacle ou, s'il est au contact, pour surprendre son adversaire par une cabriole, ce qui lui permet de l'attaquer dans le dos (et d'utiliser l'Attaque sournoise).- |
| +4 | <input type="checkbox"/> Surprise : Le voleur n'est jamais surpris. Lorsqu'il surprend un adversaire, il obtient un tour complet de jeu AVANT que débute le premier tour du combat (au lieu d'une action de mouvement).- | <input type="checkbox"/> Feindre la mort : Une fois par combat, le voleur peut feindre la mort après avoir reçu une blessure (même à 0 PV). Il peut ainsi passer pour mort aussi longtemps qu'il le souhaite et un test d'INT difficulté 20 est nécessaire pour révéler la supercherie. Lorsqu'il décide de se relever, le voleur gagne +1d6 PV et il obtient une action de mouvement supplémentaire en plus des actions normales autorisées à son tour.- | <input type="checkbox"/> Esquive de la magie : À chaque fois qu'un sort le prend pour cible (y compris un sort de zone ou l'affectant en plus de la personne visée), le voleur peut effectuer un test de DEX en opposition au test d'attaque magique du sort. S'il réussit, il échappe au sort. S'il échoue, tous les effets du sort (puissance, durée, etc.) sont divisés par 2. Au cas où un autre effet diviserait déjà les DM par 2, ils seront au total divisés par 4.- |
| +5 | <input type="checkbox"/> Ouverture mortelle : Une fois par combat, le voleur obtient une réussite critique automatique contre la cible de son choix. Il profite donc d'une réussite automatique, des DM multipliés par 2 prévus dans ce cas, et même des d6 d'Attaque sournoise, eux aussi multipliés.- | <input type="checkbox"/> 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.- | <input type="checkbox"/> DEXtérité héroïque : Le personnage augmente son score de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé, et conserver le meilleur résultat.- |

| Description | Équipement | | | | | | |
|------------------------|--|--|--|----------------------|--|-----------------------|--|
| | Matériel : Rapière Arc court + flèches armure de cuir souple 3 dagues | | | | | | |
| | Bourse 14,4 pa 0 pp 0 po 14 pa 4 pc | | | | | | |
| PC Points de chance | | PR De récupération | | PM Points de mana | | ÉPUISEMENT Magique | |
| 4 | | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | | 0 | | 21 | |
| | | 1d6+1 | | | | | |

Le Voleur sait manier les armes de contact à une main et toutes les armes à distance. Il peut seulement porter une armure de cuir simple et ne manie pas de bouclier.
 Caract. Sup.: DEX, INT, SAG, CHA

CAPACITÉS

| | Voie 4 | Voie 5 | Voie de Prestige |
|---|---|--|--|
| R | Voie du Roublard | Voie du Spadassin | Voie de l'Espion |
| 1 | <input checked="" type="checkbox"/> Doigts agiles : Pour chaque Rang acquis dans cette Voie, le voleur reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket...- | <input checked="" type="checkbox"/> Attaque en finesse : Le voleur peut utiliser son score d'attaque à distance pour une attaque au contact lorsqu'il utilise une arme légère comme une dague ou une rapière. S'il le souhaite, il peut dans ce cas remplacer le Mod. de FOR aux DM par son Mod. d'INT.- | <input type="checkbox"/> Secrets d'alcôves : Le voleur obtient un bonus de +5 pour tous les tests visant à trouver ou obtenir des informations secrètes ou sensibles et +5 à tous les tests de perception auditive (SAG). De plus, en réussissant un test de SAG difficulté 12, il est capable de suivre une conversation à distance en lisant sur les lèvres.- |
| 2 | <input type="checkbox"/> Détecter les pièges : En réussissant un test d'INT difficulté 10, le voleur peut détecter (et ensuite contourner sans danger) les pièges (avant qu'ils se déclenchent bien entendu). Les pièges magiques demandent un test d'INT de difficulté 15.- | <input type="checkbox"/> Esquive fatale : Une fois par combat, le duelliste peut esquiver une attaque qui devait le toucher et s'arranger pour que celle-ci affecte un autre adversaire à son contact. Comparez le test d'attaque à la DEF de la nouvelle cible pour savoir si celle-ci subit des DM.- | <input type="checkbox"/> A la garde ! : Le voleur a développé une sorte de 6ème sens qui lui assure un coup d'avance sur les gardes et autres forces armées. Le MJ doit prévenir le joueur 1 tour complet avant que des PNJ armés interviennent sur le lieu où il opère. Il doit aussi indiquer la direction d'où provient la menace. Cette capacité n'est d'aucune utilité contre une embuscade.- |
| 3 | <input type="checkbox"/> Croc-en-jambe : Lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact, le voleur fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour faire chuter une créature quadrupède. | <input type="checkbox"/> Frappe chirurgicale : Par sa science de l'escrime (et de la fourberie), le voleur augmente de manière permanente ses chances de faire des coups critiques. Il retranche désormais son Mod. d'INT au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque au contact.- | <input type="checkbox"/> Mémoire eidétique : Le voleur a une parfaite mémoire de tout ce qu'il a vu et entendu. Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou à une conversation qu'il a entendu. De plus, le voleur gagne un bonus de +5 à tous ses tests de connaissance (INT). |
| 4 | <input type="checkbox"/> Attaque paralysante (L) : Une fois par combat, le voleur peut, en réussissant une attaque de contact, paralyser un adversaire de douleur. Ce dernier n'encaisse pas de DM, mais il ne peut plus attaquer ni se déplacer pendant 1d4 tours.- | <input type="checkbox"/> Ambidextrie : Le voleur peut à présent utiliser une arme dans chaque main sans pénalité. Avec sa main gauche, il peut effectuer une attaque au contact gratuite supplémentaire à chaque tour. Cette deuxième attaque n'empêche pas l'utilisation d'une capacité limitée, mais elle ne peut pas en être l'origine.- | <input type="checkbox"/> Reseau : Grâce à son réseau de connaissances ou par l'intermédiaire d'autres espions, le personnage peut obtenir de nombreux avantages. Un test de CHA difficulté 10 lui suffit pour obtenir une entrevue avec n'importe quel personnage puissant à tout moment. Un test de difficulté 15 peut lui permettre d'obtenir un service, par exemple une lettre de recommandation, un renseignement réservé à l'élite, des billets pour un bal privé ou même une escorte armée pour aider à se rendre en un endroit dangereux.- |
| 5 | <input type="checkbox"/> Attaque en traître : Une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature au contact du voleur, celui-ci peut lui porter une attaque normale gratuite en profitant de l'ouverture.- | <input type="checkbox"/> Botte secrète : Lorsque le voleur obtient un critique sur une attaque au contact, l'attaque devient automatiquement une Attaque sournoise. Les effets de l'Attaque sournoise s'appliquent en plus des effets normaux du critique.- | <input type="checkbox"/> Se fondre dans la foule : Le voleur sait se rendre complètement quelconque. Il peut repérer des lieux, suivre des gens, infiltrer des endroits réservés (avec le costume adapté) sans aucun jet de dé tant qu'il n'entreprend aucune action qui pourrait sérieusement attirer l'attention sur lui. S'il se fait repérer mais parvient à prendre la fuite, personne ne sera capable de le décrire correctement. Il gagne +5 à tous ses tests de discrétion et de déguisement et, lorsqu'il réalise une action de fuite dans un lieu bondé, il lui suffit de réussir un test de CHA difficulté 10 pour disparaître.- |

Voie de l'Assassin

Rang 1 : Discrétion

Quand il essaie de passer inaperçu, le voleur bénéficie d'un bonus de +2 à son test de DEX pour chaque Rang acquis dans cette Voie.

Rang 2 : Attaque sournoise

Capacité Limitée

Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, le voleur inflige 2d6 de DM supplémentaires (notez que ces dés ne sont pas doublés en cas de coup critique). Les DM infligés par cette capacité augmente de +1d6 à chaque fois que le personnage atteint le rang 4 dans une Voie le voleur.

Rang 3 : Ombre mouvante

Capacité Limitée

En réussissant un test de DEX difficulté 10, le voleur peut disparaître dans les ombres à son tour et ne réapparaître qu'au tour suivant durant sa phase d'initiative. Aucun adversaire ne peut l'attaquer pendant qu'il a disparu dans les ombres, mais il peut subir des DM de zone. Le voleur réapparaît à une distance maximum de 10 m de sa position initiale, et si il a l'initiative, il peut réaliser une Attaque sournoise.

Rang 4 : Surprise

Le voleur n'est jamais surpris. Lorsqu'il surprend un adversaire, il obtient un tour complet de jeu AVANT que débute le premier tour du combat (au lieu d'une action de mouvement).

Rang 5 : Ouverture mortelle

Une fois par combat, le voleur obtient une réussite critique automatique contre la cible de son choix. Il profite donc d'une réussite automatique, des DM multipliés par 2 prévus dans ce cas, et même des d6 d'Attaque sournoise, eux aussi multipliés.

Voie du Déplacement

Rang 1 : Esquive

Le voleur est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 par Rang dans cette Voie à sa DEF et à tous ses tests de DEX destinés à esquiver.

Rang 2 : Chute

Le voleur peut tomber d'une hauteur de 3 m par Rang sans se faire mal (rappel : un personnage qui n'a pas cette capacité subit 1d6 DM tous les 3 m de chute).

Rang 3 : Acrobatie

Si le voleur réussit un test de DEX difficulté 15, il peut effectuer une acrobatie pour franchir un obstacle ou, s'il est au contact, pour surprendre son adversaire par une cabriole, ce qui lui permet de l'attaquer dans le dos (et d'utiliser l'Attaque sournoise).

Rang 4 : Esquive de la magie

À chaque fois qu'un sort le prend pour cible (y compris un sort de zone ou l'affectant en plus de la personne visée), le voleur peut effectuer un test de DEX en opposition au test d'attaque magique du sort. S'il réussit, il échappe au sort. S'il échoue, tous les effets du sort (puissance, durée, etc.) sont divisés par 2. Au cas où un autre effet diviserait déjà les DM par 2, ils seront au total divisés par 4.

Rang 5 : DEXtérité héroïque

Le personnage augmente son score de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé, et conserver le meilleur résultat.

Voie de l'Aventurier

Rang 1 : Sprint

Une fois par combat, le voleur peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 m à n'importe quel moment du tour.

Rang 2 : Provocation

Capacité Limitée

Le voleur maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci à l'attaquer pendant ce tour. Le voleur peut immédiatement riposter par une attaque gratuite ou, si la cible l'a raté, par une Attaque sournoise !

Rang 3 : Grâce féline

Le Voleur possède une démarche et une façon de se déplacer à la fois élégante, féline et souple. Il gagne son Mod. de CHA en Initiative, en DEF et à tous les tests de DEX en rapport avec le déplacement (escalade, saut, course, acrobaties, etc.).

Rang 4 : Feindre la mort

Une fois par combat, le voleur peut feindre la mort après avoir reçu une blessure (même à 0 PV). Il peut ainsi passer pour mort aussi longtemps qu'il le souhaite et un test d'INT difficulté 20 est nécessaire pour révéler la supercherie. Lorsqu'il décide de se relever, le voleur gagne +1d6 PV et il obtient une action de mouvement supplémentaire en plus des actions normales autorisées à son tour.

Rang 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

Voie de Maëdra

Rang 1 : Toiles

Capacité Limitée - Sort

La Prêtresse de Maëdra fait apparaître d'épaisses toiles d'araignée qui bloquent ses ennemis (mais pas ses alliés) dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Entravées, les cibles subissent un malus de -2 en attaque et en DEF, et ne peuvent pas se déplacer. Chaque tour, une créature peut se libérer avec un test de FOR difficulté [10 + Mod. de SAG].

Rang 2 : Pattes d'araignées

Capacité Limitée - Sort

Le prêtre peut se déplacer de 10 m par action de mouvement sur les murs et les plafonds pendant [5 + Mod. de SAG] tours. S'il reste immobile, il peut lancer des sorts.

Rang 3 : Masse serpent

La Prêtresse obtient une masse serpent. Cette arme inflige 1d6 DM et inocule du poison à sa victime à chaque attaque. La cible doit faire un test de CON difficulté 12 ou sombrer dans l'inconscience immédiatement pour une durée de 1d6 minutes. La masse serpent ne prend vie qu'entre les mains d'une prêtresse de Maëdra.

Rang 4 : Invocation d'araignées

Capacité Limitée - Sort

La prêtresse invoque une araignée qui lui obéit sans condition pendant [5 + Mod. d'INT] tours (insecte, CO Fantasy p. 2547. Capacité de toile et poison mortel). La taille de l'araignée dépend du niveau de la prêtresse : niveau 4-6 petite, niveau 7-9 moyenne, niveau 10-12 grande, niveau 13-15 énorme, niveau 16+ colossale. Une seule araignée peut être invoquée par jour.

Rang 5 : Mot de mort

Capacité Limitée - Sort

Le prêtre doit réussir un test d'attaque magique contre le score actuel de PV de sa cible (portée 10 m). La victime doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT] ou tomber à 0 PV (la version originale de sort utilise les PV max de la cible).



Voie du Roublard

Rang 1 : Doigts agiles

Pour chaque Rang acquis dans cette Voie, le voleur reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket...

Rang 2 : Détecter les pièges

En réussissant un test d'INT difficulté 10, le voleur peut détecter (et ensuite contourner sans danger) les pièges (avant qu'ils se déclenchent bien entendu). Les pièges magiques demandent un test d'INT de difficulté 15.

Rang 3 : Croc-en-jambe

Lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact, le voleur fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour faire chuter une créature quadrupède.

Rang 4 : Attaque paralysante

Capacité Limitée

Une fois par combat, le voleur peut, en réussissant une attaque de contact, paralyser un adversaire de douleur. Ce dernier n'encaisse pas de DM, mais il ne peut plus attaquer ni se déplacer pendant 1d4 tours.

Rang 5 : Attaque en traître

Une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature au contact du voleur, celui-ci peut lui porter une attaque normale gratuite en profitant de l'ouverture.

Voie de l'Espion

Rang 1 : Secrets d'alcôves

Le voleur obtient un bonus de +5 pour tous les tests visant à trouver ou obtenir des informations secrètes ou sensibles et +5 à tous les tests de perception auditive (SAG). De plus, en réussissant un test de SAG difficulté 12, il est capable de suivre une conversation à distance en lisant sur les lèvres.

Rang 2 : À la garde !

Le voleur a développé une sorte de 6ème sens qui lui assure un coup d'avance sur les gardes et autres forces armées. Le MJ doit prévenir le joueur 1 tour complet avant que des PNJ armés interviennent sur le lieu où il opère. Il doit aussi indiquer la direction d'où provient la menace. Cette capacité n'est d'aucune utilité contre une embuscade.

Rang 3 : Mémoire éidétique

Le voleur a une parfaite mémoire de tout ce qu'il a vu et entendu. Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou à une conversation qu'il a entendu. De plus, le voleur gagne un bonus de +5 à tous ses tests de connaissance (INT).

Rang 4 : Réseau

Grâce à son réseau de connaissances ou par l'intermédiaire d'autres espions, le personnage peut obtenir de nombreux avantages. Un test de CHA difficulté 10 lui suffit pour obtenir une entrevue avec n'importe quel personnage puissant à tout moment. Un test de difficulté 15 peut lui permettre d'obtenir un service, par exemple une lettre de recommandation, un renseignement réservé à l'élite, des billets pour un bal privé ou même une escorte armée pour l'aider à se rendre en un endroit dangereux.

Rang 5 : Se fondre dans la foule

Le voleur sait se rendre complètement quelconque. Il peut repérer des lieux, suivre des gens, infiltrer des endroits réservés (avec le costume adapté) sans aucun jet de dé tant qu'il n'entreprend aucune action qui pourrait sérieusement attirer l'attention sur lui. S'il se fait repérer mais parvient à prendre la fuite, personne ne sera capable de le décrire correctement. Il gagne +5 à tous ses tests de discrétion et de déguisement et, lorsqu'il réalise une action de fuite dans un lieu bondé, il lui suffit de réussir un test de CHA difficulté 10 pour disparaître.

Voie du Spadassin

Rang 1 : Attaque en finesse

Le voleur peut utiliser son score d'attaque à distance pour une attaque au contact lorsqu'il utilise une arme légère comme une dague ou une rapière. S'il le souhaite, il peut dans ce cas remplacer le Mod. de FOR aux DM par son Mod. d'INT.

Rang 2 : Esquive fatale

Une fois par combat, le duelliste peut esquiver une attaque qui devait le toucher et s'arranger pour que celle-ci affecte un autre adversaire à son contact. Comparez le test d'attaque à la DEF de la nouvelle cible pour savoir si celle-ci subit des DM.

Rang 3 : Frappe chirurgicale

Par sa science de l'escrime (et de la fourberie), le voleur augmente de manière permanente ses chances de faire des coups critiques. Il retranche désormais son Mod. d'INT au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque au contact.

Rang 4 : Ambidextrie

Le voleur peut à présent utiliser une arme dans chaque main sans pénalité. Avec sa main gauche, il peut effectuer une attaque au contact gratuite supplémentaire à chaque tour. Cette deuxième attaque n'empêche pas l'utilisation d'une capacité limitée, mais elle ne peut pas en être l'origine.

Rang 5 : Botte secrète

Lorsque le voleur obtient un critique sur une attaque au contact, l'attaque devient automatiquement une Attaque sournoise. Les effets de l'Attaque sournoise s'appliquent en plus des effets normaux du critique.

Voie de Périndé

Rang 1 : Soutient

Capacité Limitée - Sort

Le prêtre octroie un bonus de +5 à un test de CON ou de SAG effectué à ce tour à un allié à portée de vue et il apaise la cible, annulant tout malus en rapport avec la douleur.

Rang 2 : Présence réconfortante

Le prêtre est une bonne nature aux mains étonnamment douces, lorsqu'il vous soigne, vous sentez qu'il aime son prochain, il ajoute à tous les sorts de soins un bonus de guérison égal à son rang atteint dans cette Voie.

Rang 3 : Prendre sur soi

Une fois par tour en action gratuite, le prêtre peut subir les DM dont est victime un allié à moins de 30 mètres. Il perd les PV à la place de la victime.

Rang 4 : Défendre les siens

Lorsqu'un ami du prêtre tombe à 0 PV, ce dernier gagne immédiatement un bonus +2 en attaque, aux DM et en DEF pour le reste du combat, ce bonus est cumulable jusqu'à un maximum de +5.

Rang 5 : Don de soi

Capacité Limitée - Sort

Sacrifiez de 1d6 à 5d6 PV au choix, tous vos alliés dans un rayon de 10 mètres sont guéris d'autant (lancez une seule fois les dés). Présence réconfortante ne modifie pas ce résultat.



The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.