Godrim

prêtre humain

niveau 1

CARACTÉRISTIQUES

13	FOR Force	+1
10	DEX Dextérité	+0
11	CON Constitution	+0
12	INT Intelligence	+1
18	SAG Sagesse	+4
14	CHA Charisme	+2

DÉFENSES

16	CA Classe d'Armure
11	VIG Vigueur
11	RÉF Réflexes
17	VOL Volonté

6	VD Vitesse de déplacement	INIT Initiative	+0

COMPÉTENCES

Acrobaties	-1
Arcanes	+6
Athlétisme	+0
Bluff	+2
Con. de la rue	+4
Diplomatie	+2
Discrétion	-1
Endurance	-1
Exploration	+4
Histoire	+6
Intimidation	+2
Intuition	+4
Larcin	-1
Nature	+4
Perception	+9
Religion	+6
Soins	+10

23 POINTS DE VIE

Péril : 11

Second souffle ☐

Récupérations

Valeur : 5 pv

Bouclier de prêtre

À volonté ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : +3 contre CA
Réussite : 1d8 + 1 dégâts, et vous ainsi qu'un allié adjacent bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA jusqu'à la fin du tour de jeu suivant.

Flamme sacrée

À volonté ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : +4 contre Réflexes
Réussite : 1d6 + 4 dégâts radiants, et un allié que vous voyez décide d'effectuer un jet de sauvegarde ou de gagner 2 points de vie temporaires.

Lance de la foi

À volonté ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : +4 contre Réflexes
Réussite : 1d8 + 4 dégâts radiants, et un allié que vous voyez bénéficie d'un bonus de +2 à son prochain jet d'attaque contre la cible.

Conduit divin : chance divine ☐

Rencontre ✦ divine
Action libre **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +1 au prochain jet d'attaque ou de sauvegarde que vous effectuez avant la fin de votre prochain tour de jeu.

Conduit divin : renvoi des morts-vivants ☐

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : les morts-vivants pris dans l'explosion
Attaque : +4 contre Volonté
Réussite : 1d10 + 4 dégâts radiants, et vous poussez la cible de 5 cases. la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Conduit divin : radiance de Pélor ☐

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : les morts-vivants pris dans l'explosion
Attaque : +4 contre Volonté
Réussite : 1d12 + 4 dégâts radiants, et la cible est étourdi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Dungeons & Dragons®

Frappe guérisseuse (masse d'armes) ☐

Rencontre ✦ arme, divine, guérison, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : +3 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 guérison.

Signal d'espérance ☐

Quotidien ✦ divine, focaliseur, guérison
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : +4 contre Volonté
Réussite : la cible est affaiblie jusqu'à la fin du 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.

AUTRES APTITUDES

Langues : vous parlez le commun et l'universel.

Persévérance humaine [talent] : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets de sauvegarde.

Lanceur de rituels [talent] : vous possédez un bréviaire qui contient les deux rituels que vous maîtrisez : *préservation des morts* et *page secrète*.

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 votre modificateurs de Sagesse aux points de vie que regagne la cible.

ÉQUIPEMENT

Masse d'armes, cotte de mailles, bréviaire, symbole sacré, kit de l'aventurier, 30 pièces d'or