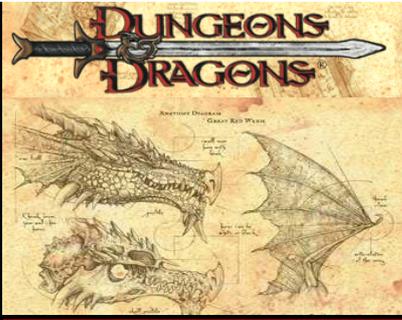


Le Prêtre					
Joueur		Nom			
Race		Classes Prêtre			
Alignement		Niveaux			
Expérience		Matus XP			
Sexe	Age	Poids	Taille ( )		
Peau		Cheveux	Yeux		
Religion		DROITIER / GAUCHER / AMBIDEXTRE			
<b>Points de vie maximum</b>					



Caractéristiques				Poids transportable	
	Valeur	Modif.	Temporaires		
					Lever au-dessus de la tête <span style="float: right;">x1</span>
Force					Lever du sol <span style="float: right;">x2</span>
Constitution					Pousser / Tirer <span style="float: right;">x5</span>
Dextérité					Encombrement
Intelligence					Déplacement de base
Sagesse					
Charisme					

Encombrement					
	Déplac.	Poids	OEX max	Pén	Course
Léger			Normal	0	Normal
Moyen			+3	-3	Normal
Lourd			+1	-6	x3

Langues	Particularités de classe
	Renvoi des morts-vivants, Sorts de domaine, Soins spontanés

Richesses	
Platine	
Or	
Argent	
Bronze	

Autres		Valeur		Dons	

### Bonus de base à l'attaque

	Bonus Total	Base	Carac.	Taille	Divers	Magie	Temp.
Mêlée (FOR)							
Distance (DEX)							
Mains nues (FOR)							

### Jets de sauvegarde

	Total	Base	Carac.	Magie	Divers	Notes
Vigueur (CON)						
Réflexes (DEX)						
Volonté (SAC)						

### Armes

	Attaque	Dégâts	Critique	Portée	Taille	Type	Poids

### Classe d'armure

### Initiative

Optimum	Armure	Bouclier	DEX	Taille	Divers	DEX	Divers
<input type="text"/>							
CA pris au dépourvu	% échec des sorts profanes						
CA attaque de contact	Pénalité d'armure					+	

### Armure et bouclier

	Bonus CA	DEX max	Pénalité	% sorts	Dépl.	Poids

### Points de vie

### Force

### Constitution

### Dextérité

### Déplacement

Actuels:					
Temporaires:					

### Armes maîtrisées

### Armures maîtrisées

Armes courantes	●	Armes de guerre	○	Légères	●	Intermédiaires	●
Armes exotiques	○			Lourdes	●	Boucliers	●

Arme de prédilection du dieu:


## Compétences

Points de compétence / niveau	(Classe: PRÊTRE)	2	+ bonus d'INT (+1 humains)
Points de compétence / niveau	(Classe: . . . . .)		+ bonus d'INT (+1 humains)
Points de compétence / niveau	(Classe: . . . . .)		+ bonus d'INT (+1 humains)

CC		Total	RNG	CAR	DIV	CARAC.	CC		Total	RNG	CAR	DIV	CARAC.
000	Acrobaties §					DEX	000	Escalade + §					FOR
000	Alchimie					INC	000	Estimation +					INC
●00	Artisanat +					INC	000	Evasion + §					DEX
000	Artisanat +					INC	000	Fouille +					INC
000	Buff +					CHA	000	Intimidation +					CHA
●00	Concentration +					CON	000	Langage secret					SAG
●00	Connaissance (Mystères)					INC	●00	Lecture sur les livres					INC
000	Connaissance (Nature)					INC	000	Maîtrise des cordes +					DEX
●00	Connaissance (Religions)					INC	000	Natation +					FOR
000	Connaissance					INC	000	Perception auditive +					SAG
000	Connaissance					INC	●00	Premiers secours +					SAG
●00	Connaissance des sorts					INC	●00	Profession					SAG
000	Contrefaçon +					INC	000	Profession					SAG
000	Crochetage					DEX	000	Psychologie +					SAG
●00	Décryptage					INC	000	Renseignements +					CHA
000	Déguisement +					CHA	000	Représentation +					CHA
000	Déplacement silencieux + §					DEX	000	Saut + §					FOR
000	Désamorçage / Sabotage					INC	●00	Scrutation +					INC
000	Détection +					SAG	000	Sens de l'orientation					SAG
●00	Diplomatie +					CHA	000	Sens de la nature +					SAG
000	Discretion + §					DEX	●00	Utilisation objets magiques					CHA
000	Dressage					CHA	000	Vol à la tire §					DEX
●00	Empathie animale					CHA	000						
000	Équilibre + §					DEX	000						
000	Équitation +					DEX	000						

+: Non-entraîné ; §: Armure et Encombrement ; Rangs max CC: niveau\*3 ; Rangs max CAC: (niveau\*3) / 2

## Monture, animal de compagnie, familier

Race:	Âge de vie:	Compétences:
Type:	Points de vie:	Âges:
Nom:	Attaques:	Capacités spéciales:
Fonction:	Domages:	
Déplacement:	Classe d'armure:	



# Magie divine

Divinité					
Symbole sacré					
Arme symbolique					
Attributions:				Les domaines	
<b>Repousser les morts vivants</b>				Domaine 1:	
<i>Ne provoque pas d'attaque d'opportunité</i>				1	
<i>Portée : 20 mètres (cône)</i>				2	
<i>Durée : 1 minute</i>				3	
<i>Si le prêtre s'approche à - de 3 m → libération</i>				4	
<i>Si acculés, se dépendent mais -2 CA et attaques</i>				5	
<i>Niveau - double OV mort-vivant → destruction</i>				6	
Tentatives par jour (3+CHA+don éventuel)				7	
Renvoi: 1d20 + modificateur de Charisme				8	
0	Niveau du prêtre - 4			9	
1 - 3	Niveau du prêtre - 3			Domaine 2:	
4 - 6	Niveau du prêtre - 2			Pouvoir:	
7 - 9	Niveau du prêtre - 1			1	
10 - 12	Niveau du prêtre			2	
13 - 15	Niveau du prêtre + 1			3	
16 - 18	Niveau du prêtre + 2			4	
19 - 21	Niveau du prêtre + 3			5	
22 +	Niveau du prêtre + 4			6	
Efficacité: 2d6 + niveau				7	
<i>OV total de morts-vivants repoussés</i>				8	
<i>Les plus faibles et les plus proches d'abord</i>				9	
Niveau	Sorts par jour	Bonus	Sauvegarde	Domaine 3:	
0	+1 (domaine)			Pouvoir:	
1er	+1 (domaine)			1	
2ème	+1 (domaine)			2	
3ème	+1 (domaine)			3	
4ème	+1 (domaine)			4	
5ème	+1 (domaine)			5	
6ème	+1 (domaine)			6	
7ème	+1 (domaine)			7	
8ème	+1 (domaine)			8	
9ème	+1 (domaine)			9	



