



Clerc (lumière) 10

CLASSE & NIVEAU

Humain (h)

RACE

Acolyte

HISTORIQUE

Neutre bon

ALIGNEMENT

NOM DU JOUEUR

0

POINTS D'EXPÉRIENCE

NOM DU PERSONNAGE

FORCE  
+2  
14

DEXTÉRITÉ  
-1  
9

CONSTITUTION  
+2  
14

INTELLIGENCE  
+0  
11

SAGESSE  
+3  
16

CHARISME  
+2  
14

INSPIRATION

+4 BONUS DE MAÎTRISE

☐ +2 Force  
☐ -1 Dextérité  
☐ +2 Constitution  
☐ +0 Intelligence  
☒ +7 Sagesse  
☒ +6 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

☐ -1 Acrobaties (Dex)  
☐ +0 Arcanes (Int)  
☐ +2 Athlétisme (For)  
☐ -1 Discrétion (Dex)  
☐ +3 Dressage (Sag)  
☐ -1 Escamotage (Dex)  
☐ +0 Histoire (Int)  
☐ +2 Intimidation (Cha)  
☒ +7 Intuition (Sag)  
☐ +0 Investigation (Int)  
☐ +3 Médecine (Sag)  
☐ +0 Nature (Int)  
☐ +3 Perception (Sag)  
☒ +6 Persuasion (Cha)  
☒ +4 Religion (Int)  
☐ +2 Représentation (Cha)  
☐ +3 Survie (Sag)  
☐ +2 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

15 CA

-1 INITIATIVE

9 m VITESSE

Maximum de points de vie 73

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 10d8

DÉS DE VIE

Succès ☐ ☐ ☐

Échecs ☐ ☐ ☐

JDS CONTRE LA MORT

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Masse d'armes	+6	1d6+2 contondant
Arbalète légère	+3	1d8-1 perforant

**Masse d'armes.** Corps à corps : +6 (1d6+2 contondant ; -)

**Arbalète légère.** Distance : +3 (1d8-1 perforant ; munitions (portée 24 m/96 m), chargement, à deux mains)

ATTAQUES ET INCANTATIONS

TRAITS DE PERSONNALITÉ

IDÉAUX

LIENS

DÉFAUTS

Illumination protectrice

Conduit divin (2/repos)

- renvoi des morts-vivants (DD 15)

- radiance de l'aube

Destruction des morts-vivants (FP 1 max)

illumination améliorée

Incantation puissante

Intervention divine

Mage offensif

Meneur exaltant

Abri du fidèle

CAPACITÉS ET TRAITS

13 SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

Armes armes courantes

Armures armures légères et intermédiaires, boucliers,

Outils

Langues commun, elfique, céleste, infernal

MAÎTRISES ET LANGUES

PO 0

PA 0

PE 0

PO 15

PP 0

Masse d'armes, arbalète légère, armure d'écailles, bouclier, 20 carreaux, symbole sacré/ reliquaire, sac à dos, couverture, bougie (10), boîte d'allume-feu, rations/1 jour (2), gourde, symbole sacré/amulette, vêtements communs, boîte pour l'aumône, bâtonnets d'encens (2), encensoir, habits de cérémonie, livre de prière, bâtonnets d'encens (5), habits de cérémonie, bourse

Poids de l'équipement 42.25 kg - Coût 120.8 po

Poids des pièces 0.15 kg

ÉQUIPEMENT



NOM DU PERSONNAGE

50  
ÂGE

1,75 m (M)  
TAILLE

80 kg  
POIDS

YEUX

PEAU

CHEVEUX

APPARENCE DU PERSONNAGE

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Acolyte

C'est un vieux clerc, il n'en a pas l'air mais c'est l'un des meilleurs chasseur de relique du temple de Torm.

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

HISTOIRE DU PERSONNAGE

TRÉSOR

# Clerc (Sag)

CLASSE D'INCANTATION  
(CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION)

13

SORTS À PRÉPARER  
CHAQUE JOUR

15

DD DE SAUVEGARDE  
DES SORTS

+7

BONUS D'ATTAQUE  
AVEC UN SORT

0

SORTS MINEURS

lumière

trait de feu

thaumaturgie

assistance

flamme sacrée

réparation

NIVEAU

DU  
SORT

EMPLACEMENTS

EMPLACEMENTS UTILISÉS

1

4

☐ lueurs féériques

☐ mains brûlantes

☐ création ou destruction d'eau

☐ détection du mal et du bien

☐ injonction

☐ mot de guérison

☐ soins

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

2

3

☐ rayon ardent

☐ sphère de feu

☐ flamme éternelle

☐ sens des pièges

☐ localisation d'objet

☐ silence

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

3

3

☐ boule de feu

☐ lumière du jour

☐ glyphe de protection

☐ protection contre une énergie

☐ lueur d'espoir

☐ animation des morts

☐ retour à la vie

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

4

3

☐ gardien de la foi

☐ mur de feu

☐ protection contre la mort

☐ façonnage de la pierre

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

5

2

☐ colonne de flamme

☐ scrutation

☐ soins de groupe

☐ mythes et légendes

☐ sanctification

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

☐ ...

6

7

8

9