


Classe **clerc**
Race **Humain**

Loi ☒ Bien ☐ Chaos
Mal ☒ ☐

Niveau
1

Dé de vie
1d6



Modificateurs
Bonus au forage de portes, et aux jets d'attaque et de dégâts en mêlée
+1

Bonus à la CA (déjà comptabilisé) et aux jets d'attaque à distance
+1

0

Parle la langue commune
+1

Bonus au jet de sauvegarde contre les sorts & effets magiques
+2

Compagnon : Gunthar, Moral 7
0

7

16

11

14

12

15

14

14

10

14

16

10

1d20
Attaque

20

20

20

20

20

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

Sorts

Capacités

Capacités spéciales

Armes & armures : Le clerc peut manier les armes contondantes (masse, gourdin, etc.) et porter n'importe quelle armure.

Magie divine : Le clerc peut lancer des sorts de magie divine. Il connaît le sort Soins légers.

Renvoi de morts-vivants : Le clerc brandit son symbole sacré pour repousser des morts-vivants tels que des squelettes. Avec 7 ou plus sur 2d6, il fait fuir 2d6 squelettes.

Sort
Soins légers : La cible du sort récupère 1d6 + 1 Points de Vie, mais ne peut dépasser ainsi son total maximum de Points de Vie.
Portée : Contact. **Durée** : Permanente.

Armes et Équipement

- Masse (arme)
- Brigandine (armure)
- Sac à dos
- 2 torches
- Silex et amorce
- Corde de 15 m de long
- 2 pierres de 2 kg
- Serpe

- Parchemin de guérison de Maladie (voir page 24).

Ce sort tue instantanément la vase verte et guérit instantanément une maladie affectant la créature ciblée.
Portée : 9 m. Durée : Permanente.

- Potion de guérison (guérit 4 PV si lue entièrement)

Objets Magiques

Notes

PORTES, MONSTRES & TRESORS 2

Expérience

XP mini niveau suivant

1525

PP

1

PO

PE

PF

PC

Trésors