



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



# LE GUÉRISSEUR SACRÉ

## LE GUÉRISSEUR SACRÉ



Image © Wizards of the Coast

### UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Codex Divin, Complete Champion

## Introduction

Cette aide de jeu présente le guérisseur sacré (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème classique mais indispensable au sein de tout groupe désirant vivre de longues aventures. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants.

## Bibliographie

**CD :** Codex Divin

**CC :** Complete Champion

## Description

*Les guérisseurs sacrés sont les humbles représentants des Eglises les plus proches du peuple et de ceux qui souffrent. Ils sont le premier rempart de la population contre les maladies et les blessures quotidiennes. Généralement affectés à un temple ou à une chapelle, ils mènent une vie simple et sédentaire, au service de la communauté. Certains, cependant, se joignent à des groupes d'aventuriers pour des raisons personnelles ou pour répondre à une injonction de leur ordre. Ceux-là s'arment pour l'aventure et sont généralement prêts à se joindre à leurs camarades au combat. Ils font d'excellents leaders de groupe, mais savent également faire preuve de réserve si les circonstances l'exigent. Courageux et disciplinés, ils n'abandonnent jamais ceux qui ont besoin de leur aide et pensent toujours à leurs alliés avant eux-mêmes.*

## Combat

Le guérisseur sacré est un combattant assez médiocre dans le sens où sa maîtrise des armes n'est généralement pas à la hauteur de celles de ses compagnons. En revanche, son équipement lourd le protège de bien des coups et lui permet d'évoluer au cœur du combat sans crainte. Armé de sa foi et de ses sorts divins, il agit au sein de la mêlée comme soutien, ou bien évidemment soigneur si le besoin s'en ressent. Lorsque ses sorts commencent à devenir suffisamment puissants, il peut également infliger de graves maux à ses ennemis.

## Divinité tutélaire

Si vous jouez dans les Royaumes Oubliés, remplacez Pélor par Ilmater, Lathandre ou Torm. Si vous jouez dans Eberron, remplacez-le par Dol Arrah ou Olladra.



# GUÉRISSEUR SACRÉ 1

**Humain Prêtre 1 de Pélor**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 1d8+2 (10 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 17 (+1 Dex, +4 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte** : +0/+1

**Attaque** : masse d'armes lourde (+1 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance** : masse d'armes lourde (+1 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : renvoi des morts-vivants (5/jour), aura du Bien, sorts, incantation spontanée, domaines, renvoi suprême (1/jour)

**Jets de sauvegarde** : Réf +1, Vig +4, Vol +5

**Caractéristiques** : For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 14

**Compétences** : Concentration (4) +6, Connaissances (religion) (4) +4, Premiers secours (4) +7

**Dons** : Amélioration de la magie curative<sup>CD</sup>, Dévot du Soleil<sup>CC</sup>, Extension de renvoi<sup>CD</sup>

**Langues** : Commun

**Environnement** : villes et villages

**Organisation sociale** : solitaire ou clergé (2-20)

**Facteur de puissance** : 1

**Équipement** : masse d'armes lourde, écu en acier, arbalète légère, 20 carreaux, armure d'écailles, symbole divin en acier, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 po

**Alignement** : généralement neutre bon

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts**. Niveau de lanceur de sorts 1 (+1 pour les sorts de guérison). *Sorts mémorisés* (3/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie* ; 1<sup>er</sup> – *Bénédiction, bouclier de la foi, endurance aux énergies destructives*.

**Domaines**. Guérison, Soleil.

**Équipement régional**. Si vous jouez dans les Royaumes Oubliés et que votre région natale vous le permet, remplacez l'armure d'écailles par une crevice de maître.



## GUÉRISSEUR SACRÉ 2

**Humain Prêtre 2 de Pélor**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 2d8+4 (16 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 19 (+1 Dex, +6 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte** : +1/+2

**Attaque** : masse d'armes lourde de maître (+3 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance** : masse d'armes lourde de maître (+3 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : renvoi des morts-vivants (5/jour), aura du Bien, sorts, incantation spontanée, domaines, renvoi suprême (1/jour)

**Jets de sauvegarde** : Réf +1, Vig +5, Vol +6

**Caractéristiques** : For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 14

**Compétences** : Concentration (5) +7, Connaissances (religion) (5) +5, Premiers secours (5) +8 (+2 avec la trousse)

**Dons** : Amélioration de la magie curative<sup>CD</sup>, Dévot du Soleil<sup>CC</sup>, Extension de renvoi<sup>CD</sup>

**Langues** : Commun

**Environnement** : villes et villages

**Organisation sociale** : solitaire ou clergé (2-20)

**Facteur de puissance** : 2

**Équipement** : masse d'armes lourde de maître, écu en acier de maître, arbalète légère, 20 carreaux, crevice de maître, symbole divin en acier, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, 10 pp

**Alignement** : généralement neutre bon

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts**. Niveau de lanceur de sorts 2 (+1 pour les sorts de guérison). *Sorts mémorisés* (4/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumière* ; 1<sup>er</sup> – *Bénédiction, bouclier de la foi, endurance aux énergies destructives, protection contre le Mal*.

**Domaines**. Guérison, Soleil.

## GUÉRISSEUR SACRÉ 3

**Humain Prêtre 3 de Pélor**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 3d8+6 (23 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 21 (+1 Dex, +8 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte** : +2/+3

**Attaque** : masse d'armes lourde de maître (+4 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance** : masse d'armes lourde de maître (+4 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : renvoi des morts-vivants (5/jour), aura du Bien, sorts, incantation spontanée, domaines, renvoi suprême (1/jour)

**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +5, Vol +6

**Caractéristiques** : For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 14

**Compétences** : Concentration (6) +8, Connaissances (religion) (6) +6, Premiers secours (6) +9 (+2 avec la trousse)

**Dons** : Amélioration de la magie curative<sup>CD</sup>, Dévot du Soleil<sup>CC</sup>, Extension de renvoi<sup>CD</sup>, Toucher de guérison<sup>CC</sup>

**Langues** : Commun

**Environnement** : villes et villages

**Organisation sociale** : solitaire ou clergé (2-20)

**Facteur de puissance** : 3

**Équipement** : masse d'armes lourde de maître, écu en acier de maître, arbalète légère de maître, 20 carreaux, harnois de maître, symbole divin en argent, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, 30 pp

**Alignement** : généralement neutre bon

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 3 (+2 pour les sorts de guérison). *Sorts mémorisés* (4/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumière* ; 1<sup>er</sup> – *Bouclier de la foi, endurance aux énergies destructives, faveur divine, protection contre le Mal* ; 2<sup>e</sup> – *Aide, métal brûlant, silence*.

**Domaines.** Guérison, Soleil.





## GUÉRISSEUR SACRÉ 4

**Humain Prêtre 4 de Pélor**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 4d8+8 (29 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 23 (+1 Dex, +9 armure, +3 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte :** +3/+4

**Attaque :** masse d'armes lourde de maître (+5 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance :** masse d'armes lourde de maître (+5 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** renvoi des morts-vivants (5/jour), aura du Bien, sorts, incantation spontanée, domaines, renvoi suprême (1/jour)

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +7, Vol +8

**Caractéristiques :** For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 17, Cha 14

**Compétences :** Concentration (7) +9, Connaissances (religion) (7) +7, Premiers secours (7) +10 (+2 avec la trousse)

**Dons :** Amélioration de la magie curative<sup>CD</sup>, Dévot du Soleil<sup>CC</sup>, Extension de renvoi<sup>CD</sup>, Toucher de guérison<sup>CC</sup>

**Langues :** Commun

**Environnement :** villes et villages

**Organisation sociale :** solitaire ou clergé (2-20)

**Facteur de puissance :** 4

**Équipement :** masse d'armes lourde de maître, *écu en acier* +1, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *harnois* +1, *gilet de résistance* +1, symbole divin en argent, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, 10 pp

**Alignement :** généralement neutre bon

**Ajustement de niveau :** -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 4 (+2 pour les sorts de guérison). *Sorts mémorisés* (5/4+1/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau* ; 1<sup>er</sup> – *Bouclier de la foi, détection des morts-vivants, endurance aux énergies destructives, faveur divine, protection contre le Mal* ; 2<sup>e</sup> – *Aide, métal brûlant, silence, vengeance divine*<sup>CD</sup>.

**Domaines.** Guérison, Soleil.

## GUÉRISSEUR SACRÉ 5

**Humain Prêtre 5 de Pélor**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 5d8+10 (36 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 24 (+1 Dex, +10 armure, +3 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte** : +3/+4

**Attaque** : masse d'armes lourde de maître (+5 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance** : masse d'armes lourde de maître (+5 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : renvoi des morts-vivants (5/jour), aura du Bien, sorts, incantation spontanée, domaines, renvoi suprême (1/jour)

**Jets de sauvegarde** : Réf +3, Vig +7, Vol +8

**Caractéristiques** : For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 17, Cha 14

**Compétences** : Concentration (8) +10, Connaissances (religion) (8) +8, Premiers secours (8) +11 (+2 avec la trousse)

**Dons** : Amélioration de la magie curative<sup>CD</sup>, Dévot du Soleil<sup>CC</sup>, Extension de renvoi<sup>CD</sup>, Toucher de guérison<sup>CC</sup>

**Langues** : Commun

**Environnement** : villes et villages

**Organisation sociale** : solitaire ou clergé (2-20)

**Facteur de puissance** : 5

**Équipement** : masse d'armes lourde de maître, *écu en acier* +1, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *harnois* +2, *gilet de résistance* +1, symbole divin en argent, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, *baguette de soins légers*, 10 pp

**Alignement** : généralement neutre bon

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 5 (+2 pour les sorts de guérison). *Sorts mémorisés* (5/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau* ; 1<sup>er</sup> – *Bouclier de la foi, détection des morts-vivants, endurance aux énergies destructives, faveurs divines, protection contre le Mal* ; 2<sup>e</sup> – *Immobilisation de personne, métal brûlant, silence, vengeance divine<sup>CD</sup>* ; 3<sup>e</sup> – *Barbelures<sup>CD</sup>, lumière brûlante, prière.*

**Domaines.** Guérison, Soleil.



## GUÉRISSEUR SACRÉ 6

**Humain Prêtre 6 de Pélor**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 6d8+12 (42 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 24 (+1 Dex, +10 armure, +3 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte** : +4/+5

**Attaque** : masse d'armes lourde de maître (+6 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance** : masse d'armes lourde de maître (+6 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : -

**Particularités** : renvoi des morts-vivants (9/jour), aura du Bien, sorts, incantation spontanée, domaines, renvoi suprême (1/jour)

**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +8, Vol +10

**Caractéristiques** : For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 19, Cha 14

**Compétences** : Concentration (9) +11, Connaissances (religion) (9) +9, Premiers secours (9) +13 (+2 avec la trousse)

**Dons** : Amélioration de la magie curative<sup>CD</sup>, Dévot du Soleil<sup>CC</sup>, Emprise sur les morts-vivants, Extension de renvoi<sup>CD</sup>, Toucher de guérison<sup>CC</sup>

**Langues** : Commun

**Environnement** : villes et villages

**Organisation sociale** : solitaire ou clergé (2-20)

**Facteur de puissance** : 6

**Équipement** : masse d'armes lourde de maître, *écu en acier* +1, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *harnois* +2, *gilet de résistance* +1, *heaume de Sagesse* +2, symbole divin en argent, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, *baguette de soins légers*, 20 pp

**Alignement** : généralement neutre bon

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 6 (+2 pour les sorts de guérison). *Sorts mémorisés* (5/4+1/4+1/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau* ; 1<sup>er</sup> – *Bouclier de la foi, détection des morts-vivants, endurance aux énergies destructives, faveurs divines, protection contre le Mal* ; 2<sup>e</sup> – *Immobilisation de personne, métal brûlant, silence, vengeance divine<sup>CD</sup>, zone de vérité* ; 3<sup>e</sup> – *Barbelures<sup>CD</sup>, lumière brûlante, mur de vent, prière.*

**Domaines.** Guérison, Soleil.



## GUÉRISSEUR SACRÉ 7

**Humain Prêtre 6 / Serviteur radieux de Pélor 1**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+1d6+21 (55 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 25 (+1 Dex, +10 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 12, pris au dépourvu 24

**Attaque de base/lutte :** +4/+5

**Attaque :** masse d'armes lourde de maître (+6 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance :** masse d'armes lourde de maître (+6 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** renvoi des morts-vivants (9/jour), aura du Bien, sorts, incantation spontanée, domaines, renvoi suprême (5/jour), rayonnement de la ferveur

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +11, Vol +12

**Caractéristiques :** For 12, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 19, Cha 14

**Compétences :** Concentration (10) +13, Connaissances (religion) (10) +10, Premiers secours (10) +14 (+2 avec la trousse)

**Dons :** Amélioration de la magie curative<sup>CD</sup>, Dévot du Soleil<sup>CC</sup>, Emprise sur les morts-vivants, Extension de renvoi<sup>CD</sup>, Toucher de guérison<sup>CC</sup>

**Langues :** Commun

**Environnement :** villes et villages

**Organisation sociale :** solitaire ou clergé (2-20)

**Facteur de puissance :** 7

**Équipement :** masse d'armes lourde de maître, *écu en acier* +1, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *harnois* +2, *gilet de résistance* +1, *heaume de Sagesse* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *anneau de protection* +1, symbole divin en argent, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, *baguette de soins légers*, 30 pp

**Alignement :** généralement neutre bon

**Ajustement de niveau :** -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 7 (+2 pour les sorts de guérison). *Sorts mémorisés* (6/5+1/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau* ; 1<sup>er</sup> – *Auréole de lumière*<sup>CD</sup>, *bouclier de la foi, détection des morts-vivants, endurance aux énergies destructives, faveur divine, protection contre le Mal* ; 2<sup>e</sup> – *Immobilisation de personne, métal brûlant, silence, vengeance divine*<sup>CD</sup>, *zone de vérité* ; 3<sup>e</sup> – *Arme magique suprême, barbelures*<sup>CD</sup>, *lumière brûlante, mur de vent* ; 4<sup>e</sup> – *Bouclier de feu, déclamation*<sup>CD</sup>, *puissance divine*.

**Domaines.** Guérison, Soleil.



## GUÉRISSEUR SACRÉ 8

**Humain Prêtre 6 / Serviteur radieux de Pélor 2 Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+2d6+24 (61 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 26 (+1 Dex, +11 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 12, pris au dépourvu 25

**Attaque de base/lutte :** +5/+6

**Attaque :** masse d'armes lourde de maître (+7 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance :** masse d'armes lourde de maître (+7 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** renvoi des morts-vivants (9/jour), aura du Bien, sorts, incantation spontanée, domaines, renvoi suprême (5/jour), rayonnement de la ferveur, extension des soins, santé divine

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +13, Vol +15

**Caractéristiques :** For 12, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 20, Cha 14

**Compétences :** Concentration (11) +14, Connaissances (religion) (11) +11, Premiers secours (11) +16 (+2 avec la trousse)

**Dons :** Amélioration de la magie curative<sup>CD</sup>, Dévot du Soleil<sup>CC</sup>, Emprise sur les morts-vivants, Extension de renvoi<sup>CD</sup>, Toucher de guérison<sup>CC</sup>

**Langues :** Commun

**Environnement :** villes et villages

**Organisation sociale :** solitaire ou clergé (2-20)

**Facteur de puissance :** 8

**Équipement :** masse d'armes lourde de maître, *écu en acier* +1, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *harnois* +3, *gilet de résistance* +2, *heaume de Sagesse* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *anneau de protection* +1, symbole divin en argent, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, *baguette de soins légers*, 40 pp

**Alignement :** généralement neutre bon

**Ajustement de niveau :** -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 8 (+2 pour les sorts de guérison). *Sorts mémorisés* (6/6+1/4+1/4+1/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau* ; 1<sup>er</sup> – *Auréole de lumière*<sup>CD</sup>, *bouclier de la foi, détection des morts-vivants, endurance aux énergies destructives, faveur divine, invisibilité pour les morts-vivants, protection contre le Mal* ; 2<sup>e</sup> – *Immobilisation de personne, métal brûlant, silence, vengeance divine*<sup>CD</sup>, *zone de vérité* ; 3<sup>e</sup> – *Arme magique suprême, barbelures*<sup>CD</sup>, *flammes de la foi*<sup>CD</sup>, *lumière brûlante, mur de vent* ; 4<sup>e</sup> – *Bouclier de feu, déclamation*<sup>CD</sup>, *liberté de mouvement, puissance divine*.

**Domaines.** Guérison, Soleil.

## GUÉRISSEUR SACRÉ 9

**Humain Prêtre 6 / Serviteur radieux de Pélor 3**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+3d6+27 (68 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 27 (+1 Dex, +11 armure, +3 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 26

**Attaque de base/lutte :** +6/+7

**Attaque :** masse d'armes lourde de maître (+8 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance :** masse d'armes lourde de maître (+8/+3 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** renvoi des morts-vivants (9/jour), aura du Bien, sorts, incantation spontanée, domaines, renvoi suprême (5/jour), rayonnement de la ferveur, extension des soins, santé divine, aura de protection

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +13, Vol +17

**Caractéristiques :** For 12, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 20, Cha 14

**Compétences :** Concentration (12) +15, Connaissances (religion) (12) +12, Premiers secours (12) +17 (+2 avec la trousse)

**Dons :** Amélioration de la magie curative<sup>CD</sup>, Dévot du Soleil<sup>CC</sup>, Emprise sur les morts-vivants, Extension de renvoi<sup>CD</sup>, Guérison inspirée<sup>CC</sup>, Toucher de guérison<sup>CC</sup>

**Langues :** Commun

**Environnement :** villes et villages

**Organisation sociale :** solitaire ou clergé (2-20)

**Facteur de puissance :** 9

**Équipement :** masse d'armes lourde de maître, *écu en acier* +1, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *harnois* +3, *gilet de résistance* +2, *heaume de Sagesse* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *bottes de lévitation*, symbole divin en argent, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, *baguette de soins légers*, 10 pp

**Alignement :** généralement neutre bon

**Ajustement de niveau :** -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 9 (+2 pour les sorts de guérison). *Sorts mémorisés* (6/6+1/5+1/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau* ; 1<sup>er</sup> – *Auréole de lumière*<sup>CD</sup>, *bouclier de la foi, détection des morts-vivants, endurance aux énergies destructives, faveurs divine, invisibilité pour les morts-vivants, protection contre le Mal* ; 2<sup>e</sup> – *Arme alignée, immobilisation de personne, métal brûlant, silence, vengeance divine*<sup>CD</sup>, *zone de vérité* ; 3<sup>e</sup> – *Arme magique suprême, barbelures*<sup>CD</sup>, *flammes de la foi*<sup>CD</sup>, *lumière brûlante, mur de vent* ; 4<sup>e</sup> – *Bouclier de feu, déclamation*<sup>CD</sup>, *liberté de mouvement, puissance divine* ; 5<sup>e</sup> – *Colonne de feu, force du colosse, vision lucide*.

**Domaines.** Guérison, Soleil.



## GUÉRISSEUR SACRÉ 10

**Humain Prêtre 6 / Serviteur radieux de Pélor 4**  
**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+4d6+30 (74 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 27 (+1 Dex, +11 armure, +3 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 26

**Attaque de base/lutte :** +7/+8

**Attaque :** masse d'armes lourde de maître (+9 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère de maître (+9 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance :** masse d'armes lourde de maître (+9/+4 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète légère de maître (+9 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** renvoi des morts-vivants (9/jour), aura du Bien, sorts, incantation spontanée, domaines, renvoi suprême (5/jour), rayonnement de la ferveur, extension des soins, santé divine, aura de protection

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +14, Vol +19

**Caractéristiques :** For 12, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 22, Cha 14

**Compétences :** Concentration (13) +16, Connaissances (religion) (13) +13, Premiers secours (13) +19 (+2 avec la trousse)

**Dons :** Amélioration de la magie curative<sup>CD</sup>, Dévot du Soleil<sup>CC</sup>, Emprise sur les morts-vivants, Extension de renvoi<sup>CD</sup>, Guérison inspirée<sup>CC</sup>, Toucher de guérison<sup>CC</sup>

**Langues :** Commun

**Environnement :** villes et villages

**Organisation sociale :** solitaire ou clergé (2-20)

**Facteur de puissance :** 10

**Équipement :** masse d'armes lourde de maître, *écu en acier* +1, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *harnois* +3, *gilet de résistance* +2, *heaume de Sagesse* +4, *ceinturon de Constitution* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *bottes de lévitation*, *phylactère du croyant*, symbole divin en argent, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, *baguette de soins légers*, 20 pp

**Alignement :** généralement neutre bon

**Ajustement de niveau :** -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 10 (+2 pour les sorts de guérison). *Sorts mémorisés* (6/6+1/6+1/4+1/4+1/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau* ; 1<sup>er</sup> – *Auréole de lumière<sup>CD</sup>, bouclier de la foi, détection des morts-vivants, endurance aux énergies destructives, faveurs divines, invisibilité pour les morts-vivants, protection contre le Mal* ; 2<sup>e</sup> – *Arme alignée, immobilisation de personne, métal brûlant, silence, splendeur de l'aigle, vengeance divine<sup>CD</sup>, zone de vérité* ; 3<sup>e</sup> – *Arme magique suprême, barbelures<sup>CD</sup>, flammes de la foi<sup>CD</sup>, lumière brûlante, mur de vent* ; 4<sup>e</sup> – *Bouclier de feu, déclamation<sup>CD</sup>, don des langues, liberté de mouvement, puissance divine* ; 5<sup>e</sup> – *Colonne de feu, force du colosse, rejet du Mal, vision lucide*.

**Domaines.** Guérison, Soleil.