

❑

❑

❑

❑

❑

PRIMAL

DIVIN

**Compétences** : Athlétisme, Survie.

**Équipement** : deux armes lourdes à une main (d8), arme lourde à distance (d8), armure légère (+5 PV)

**Compétence** : Influence.

**Équipement** : arme lourde à une main (d8), bouclier (+5 PV), armure légère (+5 PV), symbole sacré (d8)

PRETRE

❑

❑

❑

❑

❑

**M4 -** Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012

**M4 -** Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012

Pouvoirs héroïques (niv.1)

**Frappe double** (libre). Effet : effectuez une attaque de base ; en cas de succès, effectuez une deuxième attaque de base (avec votre deuxième arme, si vous êtes au corps à corps).

**Traque** (limité). Action mineure. Effet : choisissez une proie à portée de vue ; jusqu’à la fin du combat, vous bénéficiez d’un bonus aux dégâts de +1d8 contre elle.

**Coups mortels** (unique). Effet : effectuez deux attaques de base contre la même cible. Si elles réussissent toutes les deux, vous infligez 2d8 dégâts supplémentaires.

Pouvoirs parangoniques (niv.11)

**Aucune pitié** (limité). Réaction à une attaque réussie d’un allié contre votre proie. Effet : effectuez une attaque de base contre votre proie, avec un bonus de +2.

**La flèche et le fer** (unique). Effet : effectuez deux attaques de base à distance, puis deux attaques de base au contact.

Pouvoir épique (niv.21)

**Pluie de flèches** (unique). Zone à distance. Réflexes contre Réflexes. Réussite : dégâts de l’arme plus trois dés. Échec : demi-dégâts.

Pouvoirs héroïques (niv.1)

**Flamme sacrée** (libre). Contact. Volonté contre Vigueur. Réussite : dégâts du symbole sacré (plus un dé contre un mort-vivant). Effet : un allié à portée de vue peut dépenser un PE pour regagner 10 + sa Vigueur PV.

**Sanctuaire** (limité). Action mineure. Effet : vous et vos alliés bénéficiez d’un bonus de +5 en défense jusqu’à votre prochain tour.

**Châtiment divin** (unique). Zone au contact. Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts du symbole sacré (plus un dé contre un mort-vivant). Échec : demi-dégâts.

Pouvoirs parangoniques (niv.11)

**Régénération** (limité). Distance. Effet : jusqu’à la fin du combat, l’allié ciblé récupère 10 points de vie à chaque tour de jeu.

**Halo** **divin** (unique). Zone au contact. Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts du symbole sacré plus deux dés (quatre dés contre les morts-vivants). Effet : le Prêtre et tous ses alliés à portée de vue regagnent 10 + leur Vigueur points de vie.

Pouvoir épique (niv.21)

**Colère céleste** (unique). Action mineure. Effet : jusqu’à votre prochain tour, vos attaques et celles de vos alliés à portée de vue infligent 2d8 dégâts supplémentaires (3d8 contre un mort-vivant).

RODEUR