

Lordan le Pur

Classe : **Clerc**

Race : **Humain**

Force	13
Dextérité	9
Constitution	12
Intelligence	11
Sagesse	15
Charisme	14
Déplacement	12
Sauvegarde	15
TAC0	20
Dégâts	1d6+1 (masse d'armes)
CA	7 (armure de cuir & bouclier)
Points de vie	8



Équipement de départ

Armure de cuir
Bouclier
Masse d'armes
Trousse de premiers soins

Sorts

		Mémorisables		Lançables	
Niveau de sort		1er	2ème	1er	2ème
Niveau de personnage	1er	3	0	3	0
	2ème	4	0	4	0
	3ème	5	3	4	2

Règles générales du Clerc

Un round = 6 secondes.

En un round vous pouvez ...

- Vous déplacer de 12 mètres.
- Faire une attaque.
- Lancer un sort.
- Vous déplacer de 6 m et attaquer.
- Tenter une action inhabituelle.

Comment attaquer

- Lancez un dé à 20 faces.
- Soustrayez le résultat du dé de votre TAC0.
- Si ce nombre est inférieur ou égal à la Classe d'armure du monstre, vous le touchez.

Si l'attaque touche ...

- Lancez le dé de dégâts.
- Soustrayez le résultat du nombre de points de vie du monstre.
- Un monstre meurt lorsque ses points de vie atteignent 0 (zéro).

Faire un jet de sauvegarde

- Lancez un dé à 20 faces.
- Si le résultat du dé est supérieur ou égal à votre score, votre jet de sauvegarde est réussi.
- Regardez la description du sort pour voir ce qu'il se passe si vous échouez.

Points d'expérience

Votre personnage gagne des points d'expérience en vainquant les monstres et en faisant des choses intelligentes. Lorsqu'il a acquis assez d'expérience, il gagne un niveau.

Points d'expérience	Niveau de personnage
Moins de 1 500	1
Jusqu'à 3 000	2
Jusqu'à 6 000	3

À chaque niveau ...

- Ajoutez 1d8 à vos points de vie.
- Vous pouvez lancer plus de sorts.
- Vous repoussez les morts-vivants avec plus de facilité.

Limitations

- Vous ne pouvez utiliser qu'un gourdin, une masse d'armes ou un bâton.

Lancer des sorts

La table au recto montre combien de sorts vous pouvez mémoriser et lancer. Plus votre niveau est élevé, plus vous pouvez mémoriser et lancer de sorts. Chaque jour vous récupérez tous vos sorts lançables et pouvez oublier un sort mémorisé pour en retenir un autre.

Choisissez vos sorts connus sur le *Livre de sorts du Prêtre*. Quand vous jetez un sort, vous épuisez un sort lançable. Vous pouvez lancer n'importe lequel de vos sorts mémorisés, mais pas plus que vos sorts lançables pour chaque niveau de sort.

Repousser les morts-vivants

- Lancez un dé à 20 faces.
- Si le résultat du dé est supérieur ou égal au nombre sur la table, le mort-vivant doit d'enfuir.
- Si il y a plus d'un mort-vivant, le jet s'applique sur chacun d'eux.

Monstre	Niveau du Clerc		
	1er	2ème	3ème
Squelette	10	7	4
Zombi	13	10	7
Goule	16	13	10
Ombre	19	16	13
Nécrophage	20	19	16