

Du Templier



Compétences

Du Templier



Compétences

Du Templier



Compétences

Du Templier



Compétences

Lumière de sainteté

Une lumière dorée et glorieuse brille, aucune ombre ne résiste pendant que la gloire de la sainteté pure remplit la pièce. Cette lumière fait perdre (1D6 x niveau du Templier) points de vie à chaque mort vivant et créature du chaos dans la pièce. Ce miracle exige un résultat de 7+



Compétences du Templier

Imposition des mains

Le chevalier Templier peut placer ses mains sur un guerrier adjacent et guérir 1D6 blessures, ceci ne peut être employée pour guérir ses propres blessures. Ce miracle exige un résultat de 5+



Compétences du Templier

Bénir

Le Templier peut, une fois par aventure, bénir les armes d'autant de guerriers qu'il choisit. Cette bénédiction accorde la même bonification « guerrier saint » contre les morts-vivants et les créatures du chaos que le niveau du templier, et dure une pleine aventure.



Compétences du Templier

Lumière du soleil

Un faisceau brillant de lumière du soleil rougeoie du chevalier Templier, engloutissant la cible. Ce faisceau cause (1D6 + niveau du templier) blessures sur n'importe quelle cible de morts-vivants, sans modificateurs. Ce miracle exige un résultat de 6+



Compétences du Templier

Du Templier



Compétences

Du Templier



Compétences

Du Templier



Compétences

Du Templier



Compétences

Bénédictio de sainteté

Chaque fois que le Templier tue une créature du chaos ou un mort vivant, sans l'aide d'autres guerriers, il regagne une quantité de points de vie égale à son niveau.



Compétences du Templier

Fin de la corruption

La sainteté émane du chevalier Templier, détournant un sort de magie nécromantique ou du chaos. Ce miracle est réussi sur un résultat de 5+



Compétences du Templier

Fureur sanglante

Une fois par aventure, le Templier peut puiser dans des réserves cachées et gagner des points de vie égaux à son niveau. Ces points de vie ne peuvent excéder son maximum normal, et durent un combat. Une fois le combat terminé, le Templier perd une quantité de blessures égales à son niveau, car la fureur se calme. Ce miracle exige un résultat de 6+



Compétences du Templier

Terreur de sainteté

Les créatures du chaos et les morts ont peur du Templier. Cette peur augmente selon le niveau du Templier, et affecte seulement le chaos et les morts-vivants

Niveau Test de peur

- Ecuyer 6+
- Chevalier 6+
- Templier 5+
- Seigneur Templier 4+



Compétences du Templier

Du Templier



Compétences

Du Templier



Compétences

Du Templier



Compétences

Du Templier



Compétences

Résister au mal

La sainteté protège le chevalier Templier, empêchant une partie de la magie nécromantique et du chaos de l'affecter. Cette protection augmente avec la formation du Templier.

Niveau Résistance

| | |
|-------------------|----|
| Ecuyer | 6+ |
| Chevalier | 6+ |
| Templier | 5+ |
| Seigneur Templier | 4+ |

Avec un jet réussi, le Templier n'est pas affecté par le sort en question.



Compétences du Templier

Immuable

Une fois par aventure, le Templier peut choisir de rester immuable dans la bataille. Ceci signifie que le chevalier continue à combattre, même à 0 point de vie. Au lieu de tomber complètement, il continue à combattre, même s'il subit plus de dommages.

Ceci continue jusqu'à ce que la créature qu'il combat soit morte, que les autres guerriers soient vivants ou morts. Une fois le combat terminé si aucun autre guerrier n'est présent, le Templier succombe aux blessures qu'il a reçues, s'effondrant s'il est à 0 points de vie.

Compétences du Templier

Recul

Le Templier peut pousser d'une case un d'ennemi avec cette compétence. Il lance 1D6 et ajoute sa force, et le monstre fait la même chose. Si le Templier réussit, il pousse le monstre d'une case, loin de lui dans n'importe quelle direction. S'il n'y a aucune case vide pour le pousser dessus, il n'y a aucun effet.

Ceci peut seulement être essayé une fois par tour, et seulement avant que le templier ne se soit déplacé.



Compétences du Templier

Détournement

Le templier balance sa lame dans de larges arcs, détournant les flèches avec mépris pour leur nature lâche. Toutes les attaques par arme de jet sont à -1 pour toucher le templier.



Compétences du Templier

Du Templier



Compétences

Du Templier



Compétences

Du Templier



Compétences

Du Templier



Compétences

Endurance

Le chevalier Templier peut ignorer n'importe quel simple coup qui le tuerait autrement, une fois par aventure.



Compétences du Templier

Appel de bravoure

Sur un jet de 8 ou plus sur 1D6 + la volonté du templier, il lance un appel rempli d'éloquence qui redonne courage aux autres guerriers.

Chaque guerrier sur le plateau gagne la même bonification de hardiesse pour les tests de peur que le templier fait pour son niveau.



Compétences du Templier

Alerte

Les longues heures d'expérience de formation et de bataille ont enseigné au templier à s'adapter à toutes les situations.

Tous les jets d'embuscade sont réduits de 1 contre les guerriers tant que le templier est présent (l'embuscade A devient l'embuscade 5+, l'embuscade 5 devient l'embuscade 4, et ainsi de suite).



Compétences du Templier

Coup puissant

Concentrant toutes sa technique et sa fureur dans un seul coup, le templier frappe avec une puissance terrifiante.

Pour chaque attaque sacrifiée avant le jet pour toucher, le templier ajoute 1D6 à ses dommages faits dans une seule attaque.



Compétences du Templier

Du Templier



Compétences

Du Templier



Compétences

Du Templier



Compétences

Du Templier



Compétences

Précision

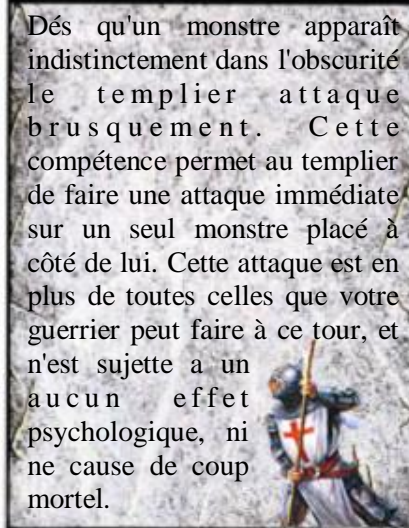
Sacrifiant la puissance pour la précision, le templier fait une attaque simple et précise. Pour chaque attaque sacrifiée avant le jet pour toucher, le templier ajoute 1D6 à son jet pour toucher.



Compétences du Templier

Réaction

Dès qu'un monstre apparaît indistinctement dans l'obscurité le templier attaque brusquement. Cette compétence permet au templier de faire une attaque immédiate sur un seul monstre placé à côté de lui. Cette attaque est en plus de toutes celles que votre guerrier peut faire à ce tour, et n'est sujette à aucun effet psychologique, ni ne cause de coup mortel.



Compétences du Templier

Cri de vengeance

Avec un cri à vous glacer le sang, le templier frappe un monstre avec un coup dévastateur. Un tour par aventure, chaque attaque qui touche cause des dommages triples, mais n'importe quel manque donne au monstre une attaque immédiate de réaction, comme détaillée dans la compétence ci-dessus.



Compétences du Templier

Foyer de pureté

Si le Templier focalise toutes ses attaques contre une seule créature, il gagne une attaque supplémentaire qui peut seulement être employée contre cette créature.



Compétences du Templier

Du Templier



Compétences

Du Templier



Compétences

Maître d'armes

Le templier peut essayer d'employer cette compétence une fois par tour en choisissant un des avantages suivants :

- +1 attaque ce tour
- +1 à tous les jets pour toucher ce tour
- + 1D6 en force pour la résolution des dommages ce tour

Le templier n'obtient pas automatiquement cet avantage, il doit réussir le test du tableau ci-dessous d'abord :

Compétences du Templier

Maître d'armes

Niveau

| | |
|-------------------|----|
| Ecuyer | 6+ |
| Chevalier | 5+ |
| Templier | 4+ |
| Seigneur Templier | 3+ |



Compétences du Templier