

Du Templier



Hardiesse

Du Templier



Hardiesse

Du Templier



Hardiesse

Du Templier



Hardiesse

écuyer

L'écuyer a une bonification de +1 à ses tests de peur mais n'en a aucune aux tests de terreur. Elle s'applique à toutes les créatures qui cause la peur.



Hardiesse du Templier

Chevalier

Le chevalier a une bonification de +2 à ses tests de peur et +1 aux tests de terreur. Elle s'applique à toutes les créatures qui cause la peur et la terreur.



Hardiesse du Templier

Templier

Le templier a une bonification de +3 à ses tests de peur et +1 aux tests de terreur. Elle s'applique à toutes les créatures qui cause la peur et la terreur.



Hardiesse du Templier

Seigneur templier

Le seigneur templier a une bonification de +4 à ses tests de peur et +2 aux tests de terreur. Elle s'applique à toutes les créatures qui cause la peur et la terreur. Cependant, un seigneur Templier est courageux à l'extrême, mais un résultat de 1 normal est toujours un échec, même le plus "hardi" peut avoir des moments d'effroi.



Hardiesse du Templier

Templier



Guerrier saint

Templier



Guerrier saint

Templier



Guerrier saint

Templier



Guerrier saint

écuyer

En raison de la formation spéciale et de la fonction du Templier, il est plus efficace contre des morts vivants et des créatures du chaos que contre des monstres normaux.
Contre de telles créatures, l'écuyer a +1 pour toucher.



Guerrier saint

Chevalier

En raison de la formation spéciale et de la fonction du Templier, il est plus efficace contre des morts vivants et des créatures du chaos que contre des monstres normaux.
Contre de telles créatures, le chevalier a +2 pour toucher.



Guerrier saint

Templier

En raison de la formation spéciale et de la fonction du Templier, il est plus efficace contre des morts vivants et des créatures du chaos que contre des monstres normaux.
Contre de telles créatures, le templier a +3 pour toucher.



Guerrier saint

Seigneur templier

En raison de la formation spéciale et de la fonction du Templier, il est plus efficace contre des morts vivants et des créatures du chaos que contre des monstres normaux.
Contre de telles créatures, le seigneur templier a +4 pour toucher.



Guerrier saint