

# Anges

*versos de la feuille de personnage*

Mix des voies présentées dans Casus Belli #10



DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> POINTS DE CHANCE	<b>PR</b> POINTS DE RUCUPERATION	<b>PM</b> POINTS DE MANA	<b>NV</b> NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
<b>R</b>	<i>Voie sainte</i>	<i>Colère divine</i>	<i>Inquisition mentale</i>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Force divine</b> : Le personnage augmente son score de FOR de 1 par rang atteint dans la voie. À partir du rang 3, lorsqu'un test de FOR lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Communio de l'esprit</b> : Echanges télépathiques avec toute créature parlant le même langage (portée : 10 m / rang). S'il ne voit pas la cible, le personnage doit prendre un tour (action limitée) et réussir un test de PER difficulté 12. En cas d'échec, il devra attendre d'entrer en contact visuel.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Communio des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Armure de foi</b> : Le personnage obtient un bonus de +2 en DEF contre tous les types d'attaque. Ce bonus passe à +3 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Injonction (L)</b> : Le personnage donne un ordre simple, compréhensible, mais pas dangereux pour sa cible. Réussir un test d'attaque magique opposé (portée : 20 m) oblige la victime à passer son prochain tour à l'exécuter. Si elle résiste au sort, elle y est immunisée pour 24 heures.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Glaive de la foi</b> : Le personnage possède une arme magique unique (souvent une épée), ATC +1 et DM +1d6 aux DM contre les créatures des ténèbres. Ce sont des DM sacrés, considérés comme de l'argent contre les loups-garous. En une action de mouvement, le personnage peut faire apparaître ou disparaître cette arme de façon étrange.	<input type="checkbox"/> <b>Exorcisme (L)</b> : Chasse un esprit étranger (charme, domination ou possession). Réussir un test opposé d'attaque magique en touchant la cible chasse l'esprit malin qui subit [2d6+Mod. de CHA] DM. Certains esprits ou démons nécessitent plusieurs exorcismes successifs.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Foudre de Dieu (L)</b> : 1 fois / jour, uniquement en plein air avec un portée de 50 m. Sur un test d'attaque magique réussi, inflige [5d6 + Mod. de CHA] DM, réduit de moitié en cas de test d'attaque magique raté.	<input type="checkbox"/> <b>Pensées impures (L)</b> : En réussissant un test de PER opposé au CHA de la créature ciblée (portée : 10 m), le personnage peut déterminer si elle est sous l'emprise de pulsions maléfiques. Les critères de jugement d'une pulsion maléfique sont laissés à la discrétion du MJ.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 5px;"> <span style="color: red; font-size: small;">Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence</span> <input style="width: 40px; height: 20px; border: 1px solid red; margin-left: 10px;" type="text"/> </div>	<input type="checkbox"/> <b>Jugement dernier (L)</b> : Avec un test d'attaque magique réussi (portée : 30 m), le mort-vivant ou le démon ciblé subit à chaque tour [1d6 + Mod. de CHA] DM de feu sacré (la résistance au feu ne protège pas) et -2 à tous ses tests tant que le personnage maintient sa concentration (action de mouvement). Si la créature passe hors de portée, le pouvoir prend fin.	<input type="checkbox"/> <b>Tuez les tous... (L)</b> : Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres subissent [2d6+Mod. De CHA] DM. Une affreuse douleur les oblige à utiliser le d12 à tous les tests au lieu du d20, pendant 1 tour. Les alliés du personnage peuvent faire un test de CHA de ND 20 pour échapper au pouvoir ! Les anges sont immunisés.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> <small>POINTS DE CHANCE</small>	<b>PR</b> <small>POINTS DE RUCUPERATION</small>	<b>PM</b> <small>POINTS DE MANA</small>	<b>NV</b> <small>NIVEAU DE VIE</small>
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
<b>R</b>	<i>Voie sainte</i>	<i>Colère divine</i>	<i>Lumière céleste</i>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Force divine</b> : Le personnage augmente son score de FOR de 1 par rang atteint dans la voie. À partir du rang 3, lorsqu'un test de FOR lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Ma lumière est savoir</b> : Le personnage obtient un bonus de +5 pour tous les tests d'INT en rapport avec la connaissance de la Création (les sciences, la terre et l'univers).
			INT (connaissance de la Création) <input style="width: 40px; height: 15px;" type="text"/>
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Armure de foi</b> : Le personnage obtient un bonus de +2 en DEF contre tous les types d'attaque. Ce bonus passe à +3 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Dissiper les ténèbres</b> : Le personnage voit dans les ténèbres comme dans la pénombre. Ce pouvoir permet aussi de faire briller toutes les ampoules (rayon : 10 m) au prix d'une action de mouvement (durée : 10 tours) ou encore d'enflammer les torches, bougies, lampes, ...
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Glaive de la foi</b> : Le personnage possède une arme magique unique (souvent une épée), ATC +1 et DM +1d6 aux DM contre les créatures des ténèbres. Ce sont des DM sacrés, considérés comme de l'argent contre les loups-garous. En une action de mouvement, le personnage peut faire apparaître ou disparaître cette arme de façon étrange.	<input type="checkbox"/> <b>Clairvoyance (L)</b> : Le personnage peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu connu, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] : en cas de réussite, elles se sentent observées.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Foudre de Dieu (L)</b> : 1 fois / jour, uniquement en plein air avec une portée de 50 m. Sur un test d'attaque magique réussi, inflige [5d6 + Mod. de CHA] DM, réduit de moitié en cas de test d'attaque magique raté.	<input type="checkbox"/> <b>Trait de lumière (L)</b> : Produit (portée : 10 m ; largeur : 1 m) ou transforme un rayon lumineux en un rayon ardent. En cas de réussite d'une attaque magique, il inflige [2d6+Mod. de DEX] DM à toute créature des ténèbres prise dans la lumière.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Jugement dernier (L)</b> : Avec un test d'attaque magique réussi (portée : 30 m), le mort-vivant ou le démon ciblé subit à chaque tour [1d6 + Mod. de CHA] DM de feu sacré (la résistance au feu ne protège pas) et -2 à tous ses tests tant que le personnage maintient sa concentration (action de mouvement). Si la créature passe hors de portée, le pouvoir prend fin.	<input type="checkbox"/> <b>Lumière intérieure</b> : le personnage augmente son score de PER de +2 et désormais, lorsqu'un test de PER lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.
	Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence <input style="width: 40px; height: 15px;" type="text"/>		

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> <small>POINTS DE CHANCE</small>	<b>PR</b> <small>POINTS DE RUCUPERATION</small>	<b>PM</b> <small>POINTS DE MANA</small>	<b>NV</b> <small>NIVEAU DE VIE</small>
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
<b>R</b>	<i>Voie sainte</i>	<i>Colère divine</i>	<i>Charité</i>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Force divine</b> : Le personnage augmente son score de FOR de 1 par rang atteint dans la voie. À partir du rang 3, lorsqu'un test de FOR lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Prendre sur soi</b> : Une fois par tour, en action gratuite, le personnage peut subir à la place d'un allié situé à moins de 30 mètres les DM qu'aurait du recevoir ce dernier. Il perd les PV à la place de la victime.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Armure de foi</b> : Le personnage obtient un bonus de +2 en DEF contre tous les types d'attaque. Ce bonus passe à +3 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Pain béni (L)</b> : Le personnage bénit la nourriture et multiplie les mets. Il multiplie la quantité de nourriture par 5. Les mets guérissent pour [1d6+Mod. de CHA+Niveau] PV. On ne peut profiter des mets ainsi enchantés qu'une fois par repas (matin, midi et soir).
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Glaive de la foi</b> : Le personnage possède une arme magique unique (souvent une épée), ATC +1 et DM +1d6 aux DM contre les créatures des ténèbres. Ce sont des DM sacrés, considérés comme de l'argent contre les loups-garous. En une action de mouvement, le personnage peut faire apparaître ou disparaître cette arme de façon étrange.	<input type="checkbox"/> <b>Sacrifice (L)</b> : Le personnage sacrifie de 1d6 à 5d6 PV au choix, tous ses alliés dans un rayon de 10 mètres sont guéris d'autant (lancez une seule fois les dés).
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Foudre de Dieu (L)</b> : 1 fois / jour, uniquement en plein air avec un portée de 50 m. Sur un test d'attaque magique réussi, inflige [5d6 + Mod. de CHA] DM, réduit de moitié en cas de test d'attaque magique raté.	<input type="checkbox"/> <b>Guérison miraculeuse (L)</b> : Une fois par jour, le personnage peut prier pour que son corps redevienne pur et sain. Il récupère 1 PV par minute et peut ainsi totalement se régénérer, guérissant des maladies et de tout poison présent dans son organisme.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <span style="color: red; font-size: small;">Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence</span> <input style="border: 1px solid red; width: 30px; height: 15px;" type="text"/>	<input type="checkbox"/> <b>Jugement dernier (L)</b> : Avec un test d'attaque magique réussi (portée : 30 m), le mort-vivant ou le démon ciblé subit à chaque tour [1d6 + Mod. de CHA] DM de feu sacré (la résistance au feu ne protège pas) et -2 à tous ses tests tant que le personnage maintient sa concentration (action de mouvement). Si la créature passe hors de portée, le pouvoir prend fin.	<input type="checkbox"/> <b>Résurrection</b> : Le personnage peut revenir d'entre les morts. Son corps disparaît 3d6 heures après sa mort et, au bout de trois jours, il revient à la vie. Il apparaît, nu, dans un endroit proche du lieu où son corps reposait. Il perd 1 point à son score de CON, 2 si son corps était détruit.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> POINTS DE CHANCE	<b>PR</b> POINTS DE RUCUPERATION	<b>PM</b> POINTS DE MANA	<b>NV</b> NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
<b>R</b>	<i>Voie sainte</i>	<i>Colère divine</i>	<i>Bouclier de la foi</i>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Force divine</b> : Le personnage augmente son score de FOR de 1 par rang atteint dans la voie. À partir du rang 3, lorsqu'un test de FOR lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Constitution divine</b> : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Armure de foi</b> : Le personnage obtient un bonus de +2 en DEF contre tous les types d'attaque. Ce bonus passe à +3 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Souffle de vie</b> : Le personnage peut vivre sans air aussi longtemps qu'il le souhaite. Il peut agir sous l'eau ou simplement éviter de respirer pour échapper à des gaz toxiques.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Glaive de la foi</b> : Le personnage possède une arme magique unique (souvent une épée), ATC +1 et DM +1d6 aux DM contre les créatures des ténèbres. Ce sont des DM sacrés, considérés comme de l'argent contre les loups-garous. En une action de mouvement, le personnage peut faire apparaître ou disparaître cette arme de façon étrange.	<input type="checkbox"/> <b>Ordalie des éléments</b> : Le personnage est immunisé au DM de feu et de froid naturel. Il ne subit que la moitié des DM de feu ou de froid magique.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Foudre de Dieu (L)</b> : 1 fois / jour, uniquement en plein air avec un portée de 50 m. Sur un test d'attaque magique réussi, inflige [5d6 + Mod. de CHA] DM, réduit de moitié en cas de test d'attaque magique raté.	<input type="checkbox"/> <b>Juste rétribution (L)</b> : Contre une créature maléfique, le joueur lance deux d20 en attaque, garde le meilleur résultat et ajoute +1d6 DM. Si cette capacité est utilisée contre une créature innocente, l'auteur de l'attaque obtient -2 en attaque et en DEF (durée : 24 h - cumulatif).
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 5px;"> <span style="color: red; font-size: small;">Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence</span> <input style="width: 40px; height: 15px; border: 1px solid red; margin-left: 10px;" type="text"/> </div>	<input type="checkbox"/> <b>Jugement dernier (L)</b> : Avec un test d'attaque magique réussi (portée : 30 m), le mort-vivant ou le démon ciblé subit à chaque tour [1d6 + Mod. de CHA] DM de feu sacré (la résistance au feu ne protège pas) et -2 à tous ses tests tant que le personnage maintient sa concentration (action de mouvement). Si la créature passe hors de portée, le pouvoir prend fin.	<input type="checkbox"/> <b>Ne fais pas à autrui...</b> : Une fois par tour, le personnage peut dupliquer les effets d'une attaque magique qui l'affecte et les infliger à la créature qui en est à l'origine, en réussissant un test d'attaque magique opposé au résultat obtenu par l'adversaire.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> POINTS DE CHANCE	<b>PR</b> POINTS DE RUCUPERATION	<b>PM</b> POINTS DE MANA	<b>NV</b> NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
<b>R</b>	<i>Voie sainte</i>	<i>Colère divine</i>	<i>Humilité</i>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Force divine</b> : Le personnage augmente son score de FOR de 1 par rang atteint dans la voie. À partir du rang 3, lorsqu'un test de FOR lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Esprit limpide</b> : Si le personnage le souhaite, il peut totalement masquer ses pensées et, si quelqu'un pénètre son esprit, il peut faire croire ce que bon lui semble à l'intrus. Il gagne +1 en DEF par rang atteint dans la voie contre toutes les attaques magiques.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Armure de foi</b> : Le personnage obtient un bonus de +2 en DEF contre tous les types d'attaque. Ce bonus passe à +3 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Pénitence</b> : A chaque fois qu'il obtient un résultat de 1 ou 2 sur un test, le personnage gagne un point de pénitence. Après avoir prié une heure, il peut transformer 1 point de pénitence en 1 point de Chance.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Glaive de la foi</b> : Le personnage possède une arme magique unique (souvent une épée), ATC +1 et DM +1d6 aux DM contre les créatures des ténèbres. Ce sont des DM sacrés, considérés comme de l'argent contre les loups-garous. En une action de mouvement, le personnage peut faire apparaître ou disparaître cette arme de façon étrange.	<input type="checkbox"/> <b>Oubli (L)</b> : Avec un test d'attaque magique ND [PER de sa cible], la cible ne se rappelle pas du personnage ni des événements dont il est directement responsable depuis une dizaine de tours. Portée : 10 m. Ne fonctionne pas sur les cibles d'un niveau supérieur à la moitié de celui du personnage. Affecter au maximum 1 cible / rang.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Foudre de Dieu (L) : 1 fois / jour</b> , uniquement en plein air avec une portée de 50 m. Sur un test d'attaque magique réussi, inflige [5d6 + Mod. de CHA] DM, réduit de moitié en cas de test d'attaque magique raté.	<input type="checkbox"/> <b>En pleine lumière (L)</b> : Le personnage se fond dans un rayon de lumière éblouissant et devient totalement invisible. Il redevient visible s'il attaque une créature ou entreprend une action qui produit un résultat anormal pour un témoin oculaire.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Jugement dernier (L)</b> : Avec un test d'attaque magique réussi (portée : 30 m), le mort-vivant ou le démon ciblé subit à chaque tour [1d6 + Mod. de CHA] DM de feu sacré (la résistance au feu ne protège pas) et -2 à tous ses tests tant que le personnage maintient sa concentration (action de mouvement). Si la créature passe hors de portée, le pouvoir prend fin.	<input type="checkbox"/> <b>Au-delà des apparences (L)</b> : Le personnage voit à travers les illusions. Il perce à jour tout déguisement, métamorphose magique ou possession d'une créature de niveau inférieur au sien. Cela permet également de détecter un démon incarné en humain et de voir les créatures invisibles ou cachées. Portée : 20 m.
	<input type="checkbox"/> Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence.		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> <small>POINTS DE CHANCE</small>	<b>PR</b> <small>POINTS DE RUCUPÉRATION</small>	<b>PM</b> <small>POINTS DE MANA</small>	<b>NV</b> <small>NIVEAU DE VIE</small>
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
<b>R</b>	<i><b>Voie sainte</b></i>	<i><b>Inquisition mentale</b></i>	<i><b>Lumière céleste</b></i>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Communio</b> n de l'esprit : Echanges télépathiques avec toute créature parlant le même langage (portée : 10 m / rang). S'il ne voit pas la cible, le personnage doit prendre un tour (action limitée) et réussir un test de PER difficulté 12. En cas d'échec, il devra attendre d'entrer en contact visuel.	<input type="checkbox"/> <b>Ma lumière est savoir</b> : Le personnage obtient un bonus de +5 pour tous les tests d'INT en rapport avec la connaissance de la Création (les sciences, la terre et l'univers).  <div style="text-align: right; color: red;">INT (connaissance de la Création) <input style="width: 50px;" type="text"/></div>
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Communio</b> n des saints : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Injunctio</b> n (L) : Le personnage donne un ordre simple, compréhensible, mais pas dangereux pour sa cible. Réussir un test d'attaque magique opposé (portée : 20 m) oblige la victime à passer son prochain tour à l'exécuter. Si elle résiste au sort, elle y est immunisée pour 24 heures.	<input type="checkbox"/> <b>Dissiper les ténèbres</b> : Le personnage voit dans les ténèbres comme dans la pénombre. Ce pouvoir permet aussi de faire briller toutes les ampoules (rayon : 10 m) au prix d'une action de mouvement (durée : 10 tours) ou encore d'enflammer les torches, bougies, lampes, ...
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Exorcisme (L)</b> : Chasse un esprit étranger (charme, domination ou possession). Réussir un test opposé d'attaque magique en touchant la cible chasse l'esprit malin qui subit [2d6+Mod. de CHA] DM. Certains esprits ou démons nécessitent plusieurs exorcismes successifs.	<input type="checkbox"/> <b>Clairvoyance (L)</b> : Le personnage peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu connu, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] : en cas de réussite, elles se sentent observées.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Pensées impures (L)</b> : En réussissant un test de PER opposé au CHA de la créature ciblée (portée : 10 m), le personnage peut déterminer si elle est sous l'emprise de pulsions maléfiques. Les critères de jugement d'une pulsion maléfique sont laissés à la discrétion du MJ.	<input type="checkbox"/> <b>Trait de lumière (L)</b> : Produit (portée : 10 m ; largeur : 1 m) ou transforme un rayon lumineux en un rayon ardent. En cas de réussite d'une attaque magique, il inflige [2d6+Mod. de DEX] DM à toute créature des ténèbres prise dans la lumière.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <div style="text-align: right; color: red;">Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence <input style="width: 50px;" type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> <b>Tuez les tous... (L)</b> : Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres subissent [2d6+Mod. De CHA] DM. Une affreuse douleur les oblige à utiliser le d12 à tous les tests au lieu du d20, pendant 1 tour. Les alliés du personnage peuvent faire un test de CHA de ND 20 pour échapper au pouvoir ! Les anges sont immunisés.	<input type="checkbox"/> <b>Lumière intérieure</b> : le personnage augmente son score de PER de +2 et désormais, lorsqu'un test de PER lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> POINTS DE CHANCE	<b>PR</b> POINTS DE RUCUPÉRATION	<b>PM</b> POINTS DE MANA	<b>NV</b> NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
<b>R</b>	<i>Voie sainte</i>	<i>Inquisition mentale</i>	<i>Charité</i>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Communio</b> n de l'esprit : Echanges télépathiques avec toute créature parlant le même langage (portée : 10 m / rang). S'il ne voit pas la cible, le personnage doit prendre un tour (action limitée) et réussir un test de PER difficulté 12. En cas d'échec, il devra attendre d'entrer en contact visuel.	<input type="checkbox"/> <b>Prendre sur soi</b> : Une fois par tour, en action gratuite, le personnage peut subir à la place d'un allié situé à moins de 30 mètres les DM qu'aurait du recevoir ce dernier. Il perd les PV à la place de la victime.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Communio</b> n des saints : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Injunctio</b> n (L) : Le personnage donne un ordre simple, compréhensible, mais pas dangereux pour sa cible. Réussir un test d'attaque magique opposé (portée : 20 m) oblige la victime à passer son prochain tour à l'exécuter. Si elle résiste au sort, elle y est immunisée pour 24 heures.	<input type="checkbox"/> <b>Pain béni</b> (L) : Le personnage bénit la nourriture et multiplie les mets. Il multiplie la quantité de nourriture par 5. Les mets guérissent pour [1d6+Mod. de CHA+Niveau] PV. On ne peut profiter des mets ainsi enchantés qu'une fois par repas (matin, midi et soir).
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Exorcisme</b> (L) : Chasse un esprit étranger (charme, domination ou possession). Réussir un test opposé d'attaque magique en touchant la cible chasse l'esprit malin qui subit [2d6+Mod. de CHA] DM. Certains esprits ou démons nécessitent plusieurs exorcismes successifs.	<input type="checkbox"/> <b>Sacrifice</b> (L) : Le personnage sacrifie de 1d6 à 5d6 PV au choix, tous ses alliés dans un rayon de 10 mètres sont guéris d'autant (lancez une seule fois les dés).
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Pensées impures</b> (L) : En réussissant un test de PER opposé au CHA de la créature ciblée (portée : 10 m), le personnage peut déterminer si elle est sous l'emprise de pulsions maléfiques. Les critères de jugement d'une pulsion maléfique sont laissés à la discrétion du MJ.	<input type="checkbox"/> <b>Guérison miraculeuse</b> (L) : Une fois par jour, le personnage peut prier pour que son corps redevienne pur et sain. Il récupère 1 PV par minute et peut ainsi totalement se régénérer, guérissant des maladies et de tout poison présent dans son organisme.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 5px;"> <span style="color: red; font-size: small;">Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence</span> <input style="width: 40px; height: 20px; border: 1px solid red; margin-left: 10px;" type="text"/> </div>	<input type="checkbox"/> <b>Tuez les tous...</b> (L) : Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres subissent [2d6+Mod. De CHA] DM. Une affreuse douleur les oblige à utiliser le d12 à tous les tests au lieu du d20, pendant 1 tour. Les alliés du personnage peuvent faire un test de CHA de ND 20 pour échapper au pouvoir ! Les anges sont immunisés.	<input type="checkbox"/> <b>Résurrection</b> : Le personnage peut revenir d'entre les morts. Son corps disparaît 3d6 heures après sa mort et, au bout de trois jours, il revient à la vie. Il apparaît, nu, dans un endroit proche du lieu où son corps reposait. Il perd 1 point à son score de CON, 2 si son corps était détruit.



DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> POINTS DE CHANCE	<b>PR</b> POINTS DE RUCUPÉRATION	<b>PM</b> POINTS DE MANA	<b>NV</b> NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Voie sainte</i>	<i>Inquisition mentale</i>	<i>Bouclier de la foi</i>
1	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Communio</b> n de l'esprit : Echanges télépathiques avec toute créature parlant le même langage (portée : 10 m / rang). S'il ne voit pas la cible, le personnage doit prendre un tour (action limitée) et réussir un test de PER difficulté 12. En cas d'échec, il devra attendre d'entrer en contact visuel.	<input type="checkbox"/> <b>Constitution divine</b> : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.
2	<input type="checkbox"/> <b>Communio</b> n des saints : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Injunctio</b> n (L) : Le personnage donne un ordre simple, compréhensible, mais pas dangereux pour sa cible. Réussir un test d'attaque magique opposé (portée : 20 m) oblige la victime à passer son prochain tour à l'exécuter. Si elle résiste au sort, elle y est immunisée pour 24 heures.	<input type="checkbox"/> <b>Souffle de vie</b> : Le personnage peut vivre sans air aussi longtemps qu'il le souhaite. Il peut agir sous l'eau ou simplement éviter de respirer pour échapper à des gaz toxiques.
3	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Exorcisme (L)</b> : Chasse un esprit étranger (charme, domination ou possession). Réussir un test opposé d'attaque magique en touchant la cible chasse l'esprit malin qui subit [2d6+Mod. de CHA] DM. Certains esprits ou démons nécessitent plusieurs exorcismes successifs.	<input type="checkbox"/> <b>Ordalie des éléments</b> : Le personnage est immunisé au DM de feu et de froid naturel. Il ne subit que la moitié des DM de feu ou de froid magique.
4	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Pensées impures (L)</b> : En réussissant un test de PER opposé au CHA de la créature ciblée (portée : 10 m), le personnage peut déterminer si elle est sous l'emprise de pulsions maléfiques. Les critères de jugement d'une pulsion maléfique sont laissés à la discrétion du MJ.	<input type="checkbox"/> <b>Juste rétribution (L)</b> : Contre une créature maléfique, le joueur lance deux d20 en attaque, garde le meilleur résultat et ajoute +1d6 DM. Si cette capacité est utilisée contre une créature innocente, l'auteur de l'attaque obtient -2 en attaque et en DEF (durée : 24 h - cumulatif).
5	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <div style="border: 1px solid red; padding: 2px; display: inline-block; margin-top: 5px;">             Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence           </div>	<input type="checkbox"/> <b>Tuez les tous... (L)</b> : Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres subissent [2d6+Mod. De CHA] DM. Une affreuse douleur les oblige à utiliser le d12 à tous les tests au lieu du d20, pendant 1 tour. Les alliés du personnage peuvent faire un test de CHA de ND 20 pour échapper au pouvoir ! Les anges sont immunisés.	<input type="checkbox"/> <b>Ne fais pas à autrui...</b> : Une fois par tour, le personnage peut dupliquer les effets d'une attaque magique qui l'affecte et les infliger à la créature qui en est à l'origine, en réussissant un test d'attaque magique opposé au résultat obtenu par l'adversaire.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RUCUPÉRATION	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Voie sainte</i>	<i>Inquisition mentale</i>	<i>Humilité</i>
1	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Communio</b> n de l'esprit : Echanges télépathiques avec toute créature parlant le même langage (portée : 10 m / rang). S'il ne voit pas la cible, le personnage doit prendre un tour (action limitée) et réussir un test de PER difficulté 12. En cas d'échec, il devra attendre d'entrer en contact visuel.	<input type="checkbox"/> <b>Esprit limpide</b> : Si le personnage le souhaite, il peut totalement masquer ses pensées et, si quelqu'un pénètre son esprit, il peut faire croire ce que bon lui semble à l'intrus. Il gagne +1 en DEF par rang atteint dans la voie contre toutes les attaques magiques.
2	<input type="checkbox"/> <b>Communio</b> n des saints : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Injunctio</b> n (L) : Le personnage donne un ordre simple, compréhensible, mais pas dangereux pour sa cible. Réussir un test d'attaque magique opposé (portée : 20 m) oblige la victime à passer son prochain tour à l'exécuter. Si elle résiste au sort, elle y est immunisée pour 24 heures.	<input type="checkbox"/> <b>Pénitence</b> : A chaque fois qu'il obtient un résultat de 1 ou 2 sur un test, le personnage gagne un point de pénitence. Après avoir prié une heure, il peut transformer 1 point de pénitence en 1 point de Chance.
3	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Exorcisme</b> (L) : Chasse un esprit étranger (charme, domination ou possession). Réussir un test opposé d'attaque magique en touchant la cible chasse l'esprit malin qui subit [2d6+Mod. de CHA] DM. Certains esprits ou démons nécessitent plusieurs exorcismes successifs.	<input type="checkbox"/> <b>Oubli</b> (L) : Avec un test d'attaque magique ND [PER de sa cible], la cible ne se rappelle pas du personnage ni des événements dont il est directement responsable depuis une dizaine de tours. Portée : 10 m. Ne fonctionne pas sur les cibles d'un niveau supérieur à la moitié de celui du personnage. Affecter au maximum 1 cible / rang.
4	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Pensées impures</b> (L) : En réussissant un test de PER opposé au CHA de la créature ciblée (portée : 10 m), le personnage peut déterminer si elle est sous l'emprise de pulsions maléfiques. Les critères de jugement d'une pulsion maléfique sont laissés à la discrétion du MJ.	<input type="checkbox"/> <b>En pleine lumière</b> (L) : Le personnage se fond dans un rayon de lumière éblouissant et devient totalement invisible. Il redevient visible s'il attaque une créature ou entreprend une action qui produit un résultat anormal pour un témoin oculaire.
5	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 5px;"> <span style="color: red; font-size: small;">Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence</span> <input style="width: 40px; height: 15px; border: 1px solid red; margin-left: 5px;" type="text"/> </div>	<input type="checkbox"/> <b>Tuez les tous...</b> (L) : Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres subissent [2d6+Mod. De CHA] DM. Une affreuse douleur les oblige à utiliser le d12 à tous les tests au lieu du d20, pendant 1 tour. Les alliés du personnage peuvent faire un test de CHA de ND 20 pour échapper au pouvoir ! Les anges sont immunisés.	<input type="checkbox"/> <b>Au-delà des apparences</b> (L) : Le personnage voit à travers les illusions. Il perce à jour tout déguisement, métamorphose magique ou possession d'une créature de niveau inférieur au sien. Cela permet également de détecter un démon incarné en humain et de voir les créatures invisibles ou cachées. Portée : 20 m.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> <small>POINTS DE CHANCE</small>	<b>PR</b> <small>POINTS DE RUCUPÉRATION</small>	<b>PM</b> <small>POINTS DE MANA</small>	<b>NV</b> <small>NIVEAU DE VIE</small>
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
<b>R</b>	<i>Voie sainte</i>	<i>Lumière céleste</i>	<i>Charité</i>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Ma lumière est savoir</b> : Le personnage obtient un bonus de +5 pour tous les tests d'INT en rapport avec la connaissance de la Création (les sciences, la terre et l'univers).  <div style="text-align: right; color: red;">INT (connaissance de la Création) <input style="width: 40px; height: 15px;" type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> <b>Prendre sur soi</b> : Une fois par tour, en action gratuite, le personnage peut subir à la place d'un allié situé à moins de 30 mètres les DM qu'aurait du recevoir ce dernier. Il perd les PV à la place de la victime.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Dissiper les ténèbres</b> : Le personnage voit dans les ténèbres comme dans la pénombre. Ce pouvoir permet aussi de faire briller toutes les ampoules (rayon : 10 m) au prix d'une action de mouvement (durée : 10 tours) ou encore d'enflammer les torches, bougies, lampes, ...	<input type="checkbox"/> <b>Pain béni (L)</b> : Le personnage bénit la nourriture et multiplie les mets. Il multiplie la quantité de nourriture par 5. Les mets guérissent pour [1d6+Mod. de CHA+Niveau] PV. On ne peut profiter des mets ainsi enchantés qu'une fois par repas (matin, midi et soir).
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Clairvoyance (L)</b> : Le personnage peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu connu, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] : en cas de réussite, elles se sentent observées.	<input type="checkbox"/> <b>Sacrifice (L)</b> : Le personnage sacrifie de 1d6 à 5d6 PV au choix, tous ses alliés dans un rayon de 10 mètres sont guéris d'autant (lancez une seule fois les dés).
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Trait de lumière (L)</b> : Produit (portée : 10 m ; largeur : 1 m) ou transforme un rayon lumineux en un rayon ardent. En cas de réussite d'une attaque magique, il inflige [2d6+Mod. de DEX] DM à toute créature des ténèbres prise dans la lumière.	<input type="checkbox"/> <b>Guérison miraculeuse (L)</b> : Une fois par jour, le personnage peut prier pour que son corps redevienne pur et sain. Il récupère 1 PV par minute et peut ainsi totalement se régénérer, guérissant des maladies et de tout poison présent dans son organisme.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <div style="text-align: right; color: red;">Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence <input style="width: 40px; height: 15px;" type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> <b>Lumière intérieure</b> : le personnage augmente son score de PER de +2 et désormais, lorsqu'un test de PER lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Résurrection</b> : Le personnage peut revenir d'entre les morts. Son corps disparaît 3d6 heures après sa mort et, au bout de trois jours, il revient à la vie. Il apparaît, nu, dans un endroit proche du lieu où son corps reposait. Il perd 1 point à son score de CON, 2 si son corps était détruit.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> <small>POINTS DE CHANCE</small>	<b>PR</b> <small>POINTS DE RUCUPÉRATION</small>	<b>PM</b> <small>POINTS DE MANA</small>	<b>NV</b> <small>NIVEAU DE VIE</small>
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
<b>R</b>	<i>Voie sainte</i>	<i>Lumière céleste</i>	<i>Bouclier de la foi</i>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Ma lumière est savoir</b> : Le personnage obtient un bonus de +5 pour tous les tests d'INT en rapport avec la connaissance de la Création (les sciences, la terre et l'univers).  <div style="text-align: right; color: red;">INT (connaissance de la Création) <input style="width: 40px;" type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> <b>Constitution divine</b> : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Dissiper les ténèbres</b> : Le personnage voit dans les ténèbres comme dans la pénombre. Ce pouvoir permet aussi de faire briller toutes les ampoules (rayon : 10 m) au prix d'une action de mouvement (durée : 10 tours) ou encore d'enflammer les torches, bougies, lampes, ...	<input type="checkbox"/> <b>Souffle de vie</b> : Le personnage peut vivre sans air aussi longtemps qu'il le souhaite. Il peut agir sous l'eau ou simplement éviter de respirer pour échapper à des gaz toxiques.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Clairvoyance (L)</b> : Le personnage peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu connu, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] : en cas de réussite, elles se sentent observées.	<input type="checkbox"/> <b>Ordalie des éléments</b> : Le personnage est immunisé au DM de feu et de froid naturel. Il ne subit que la moitié des DM de feu ou de froid magique.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Trait de lumière (L)</b> : Produit (portée : 10 m ; largeur : 1 m) ou transforme un rayon lumineux en un rayon ardent. En cas de réussite d'une attaque magique, il inflige [2d6+Mod. de DEX] DM à toute créature des ténèbres prise dans la lumière.	<input type="checkbox"/> <b>Juste rétribution (L)</b> : Contre une créature maléfique, le joueur lance deux d20 en attaque, garde le meilleur résultat et ajoute +1d6 DM. Si cette capacité est utilisée contre une créature innocente, l'auteur de l'attaque obtient -2 en attaque et en DEF (durée : 24 h - cumulatif).
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <div style="text-align: right; color: red;">Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence <input style="width: 40px;" type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> <b>Lumière intérieure</b> : le personnage augmente son score de PER de +2 et désormais, lorsqu'un test de PER lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Ne fais pas à autrui...</b> : Une fois par tour, le personnage peut dupliquer les effets d'une attaque magique qui l'affecte et les infliger à la créature qui en est à l'origine, en réussissant un test d'attaque magique opposé au résultat obtenu par l'adversaire.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> <small>POINTS DE CHANCE</small>	<b>PR</b> <small>POINTS DE RUCUPÉRATION</small>	<b>PM</b> <small>POINTS DE MANA</small>	<b>NV</b> <small>NIVEAU DE VIE</small>
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
<b>R</b>	<i>Voie sainte</i>	<i>Lumière céleste</i>	<i>Humilité</i>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Ma lumière est savoir</b> : Le personnage obtient un bonus de +5 pour tous les tests d'INT en rapport avec la connaissance de la Création (les sciences, la terre et l'univers).  <div style="text-align: right; color: red;">INT (connaissance de la Création) <input type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> <b>Esprit limpide</b> : Si le personnage le souhaite, il peut totalement masquer ses pensées et, si quelqu'un pénètre son esprit, il peut faire croire ce que bon lui semble à l'intrus. Il gagne +1 en DEF par rang atteint dans la voie contre toutes les attaques magiques.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Dissiper les ténèbres</b> : Le personnage voit dans les ténèbres comme dans la pénombre. Ce pouvoir permet aussi de faire briller toutes les ampoules (rayon : 10 m) au prix d'une action de mouvement (durée : 10 tours) ou encore d'enflammer les torches, bougies, lampes, ...	<input type="checkbox"/> <b>Pénitence</b> : A chaque fois qu'il obtient un résultat de 1 ou 2 sur un test, le personnage gagne un point de pénitence. Après avoir prié une heure, il peut transformer 1 point de pénitence en 1 point de Chance. <div style="float: right; text-align: right;"> <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> </div>
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Clairvoyance (L)</b> : Le personnage peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu connu, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] : en cas de réussite, elles se sentent observées.	<input type="checkbox"/> <b>Oubli (L)</b> : Avec un test d'attaque magique ND [PER de sa cible], la cible ne se rappelle pas du personnage ni des événements dont il est directement responsable depuis une dizaine de tours. Portée : 10 m. Ne fonctionne pas sur les cibles d'un niveau supérieur à la moitié de celui du personnage. Affecter au maximum 1 cible / rang.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Trait de lumière (L)</b> : Produit (portée : 10 m ; largeur : 1 m) ou transforme un rayon lumineux en un rayon ardent. En cas de réussite d'une attaque magique, il inflige [2d6+Mod. de DEX] DM à toute créature des ténèbres prise dans la lumière.	<input type="checkbox"/> <b>En pleine lumière (L)</b> : Le personnage se fond dans un rayon de lumière éblouissant et devient totalement invisible. Il redevient visible s'il attaque une créature ou entreprend une action qui produit un résultat anormal pour un témoin oculaire.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <div style="text-align: right; color: red;">Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence <input type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> <b>Lumière intérieure</b> : le personnage augmente son score de PER de +2 et désormais, lorsqu'un test de PER lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Au-delà des apparences (L)</b> : Le personnage voit à travers les illusions. Il perce à jour tout déguisement, métamorphose magique ou possession d'une créature de niveau inférieur au sien. Cela permet également de détecter un démon incarné en humain et de voir les créatures invisibles ou cachées. Portée : 20 m.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			

PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE RUCUPERATION	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<b>Voie sainte</b>	<b>Charité</b>	<b>Bouclier de la foi</b>
1	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Prendre sur soi</b> : Une fois par tour, en action gratuite, le personnage peut subir à la place d'un allié situé à moins de 30 mètres les DM qu'aurait du recevoir ce dernier. Il perd les PV à la place de la victime.	<input type="checkbox"/> <b>Constitution divine</b> : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.
2	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Pain béni (L)</b> : Le personnage bénit la nourriture et multiplie les mets. Il multiplie la quantité de nourriture par 5. Les mets guérissent pour [1d6+Mod. de CHA+Niveau] PV. On ne peut profiter des mets ainsi enchantés qu'une fois par repas (matin, midi et soir).	<input type="checkbox"/> <b>Souffle de vie</b> : Le personnage peut vivre sans air aussi longtemps qu'il le souhaite. Il peut agir sous l'eau ou simplement éviter de respirer pour échapper à des gaz toxiques.
3	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Sacrifice (L)</b> : Le personnage sacrifie de 1d6 à 5d6 PV au choix, tous ses alliés dans un rayon de 10 mètres sont guéris d'autant (lancez une seule fois les dés).	<input type="checkbox"/> <b>Ordalie des éléments</b> : Le personnage est immunisé au DM de feu et de froid naturel. Il ne subit que la moitié des DM de feu ou de froid magique.
4	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Guérison miraculeuse (L)</b> : Une fois par jour, le personnage peut prier pour que son corps redevienne pur et sain. Il récupère 1 PV par minute et peut ainsi totalement se régénérer, guérissant des maladies et de tout poison présent dans son organisme.	<input type="checkbox"/> <b>Juste rétribution (L)</b> : Contre une créature maléfique, le joueur lance deux d20 en attaque, garde le meilleur résultat et ajoute +1d6 DM. Si cette capacité est utilisée contre une créature innocente, l'auteur de l'attaque obtient -2 en attaque et en DEF (durée : 24 h - cumulatif).
5	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <div style="margin-top: 5px; border: 1px solid red; padding: 2px; display: inline-block; color: red; font-size: 0.8em;">             Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence           </div>	<input type="checkbox"/> <b>Résurrection</b> : Le personnage peut revenir d'entre les morts. Son corps disparaît 3d6 heures après sa mort et, au bout de trois jours, il revient à la vie. Il apparaît, nu, dans un endroit proche du lieu où son corps reposait. Il perd 1 point à son score de CON, 2 si son corps était détruit.	<input type="checkbox"/> <b>Ne fais pas à autrui...</b> : Une fois par tour, le personnage peut dupliquer les effets d'une attaque magique qui l'affecte et les infliger à la créature qui en est à l'origine, en réussissant un test d'attaque magique opposé au résultat obtenu par l'adversaire.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> POINTS DE CHANCE	<b>PR</b> POINTS DE RUCUPÉRATION	<b>PM</b> POINTS DE MANA	<b>NV</b> NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
<b>R</b>	<i>Voie sainte</i>	<i>Charité</i>	<i>Humilité</i>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Prendre sur soi</b> : Une fois par tour, en action gratuite, le personnage peut subir à la place d'un allié situé à moins de 30 mètres les DM qu'aurait du recevoir ce dernier. Il perd les PV à la place de la victime.	<input type="checkbox"/> <b>Esprit limpide</b> : Si le personnage le souhaite, il peut totalement masquer ses pensées et, si quelqu'un pénètre son esprit, il peut faire croire ce que bon lui semble à l'intrus. Il gagne +1 en DEF par rang atteint dans la voie contre toutes les attaques magiques.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Pain béni (L)</b> : Le personnage bénit la nourriture et multiplie les mets. Il multiplie la quantité de nourriture par 5. Les mets guérissent pour [1d6+Mod. de CHA+Niveau] PV. On ne peut profiter des mets ainsi enchantés qu'une fois par repas (matin, midi et soir).	<input type="checkbox"/> <b>Pénitence</b> : A chaque fois qu'il obtient un résultat de 1 ou 2 sur un test, le personnage gagne un point de pénitence. Après avoir prié une heure, il peut transformer 1 point de pénitence en 1 point de Chance.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Sacrifice (L)</b> : Le personnage sacrifie de 1d6 à 5d6 PV au choix, tous ses alliés dans un rayon de 10 mètres sont guéris d'autant (lancez une seule fois les dés).	<input type="checkbox"/> <b>Oubli (L)</b> : Avec un test d'attaque magique ND [PER de sa cible], la cible ne se rappelle pas du personnage ni des événements dont il est directement responsable depuis une dizaine de tours. Portée : 10 m. Ne fonctionne pas sur les cibles d'un niveau supérieur à la moitié de celui du personnage. Affecter au maximum 1 cible / rang.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Guérison miraculeuse (L)</b> : Une fois par jour, le personnage peut prier pour que son corps redevienne pur et sain. Il récupère 1 PV par minute et peut ainsi totalement se régénérer, guérissant des maladies et de tout poison présent dans son organisme.	<input type="checkbox"/> <b>En pleine lumière (L)</b> : Le personnage se fond dans un rayon de lumière éblouissant et devient totalement invisible. Il redevient visible s'il attaque une créature ou entreprend une action qui produit un résultat anormal pour un témoin oculaire.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 5px;"> <span style="color: red; font-size: small;">Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence</span> <input style="width: 40px; height: 20px; border: 1px solid red; margin-left: 10px;" type="text"/> </div>	<input type="checkbox"/> <b>Résurrection</b> : Le personnage peut revenir d'entre les morts. Son corps disparaît 3d6 heures après sa mort et, au bout de trois jours, il revient à la vie. Il apparaît, nu, dans un endroit proche du lieu où son corps reposait. Il perd 1 point à son score de CON, 2 si son corps était détruit.	<input type="checkbox"/> <b>Au-delà des apparences (L)</b> : Le personnage voit à travers les illusions. Il perce à jour tout déguisement, métamorphose magique ou possession d'une créature de niveau inférieur au sien. Cela permet également de détecter un démon incarné en humain et de voir les créatures invisibles ou cachées. Portée : 20 m.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> <small>POINTS DE CHANCE</small>	<b>PR</b> <small>POINTS DE RÉCUPÉRATION</small>	<b>PM</b> <small>POINTS DE MANA</small>	<b>NV</b> <small>NIVEAU DE VIE</small>
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
<b>R</b>	<i>Voie sainte</i>	<i>Bouclier de la foi</i>	<i>Humilité</i>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Constitution divine</b> : Le personnage gagne un bonus à son score de CON égal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunisé aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> <b>Esprit limpide</b> : Si le personnage le souhaite, il peut totalement masquer ses pensées et, si quelqu'un pénètre son esprit, il peut faire croire ce que bon lui semble à l'intrus. Il gagne +1 en DEF par rang atteint dans la voie contre toutes les attaques magiques.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Souffle de vie</b> : Le personnage peut vivre sans air aussi longtemps qu'il le souhaite. Il peut agir sous l'eau ou simplement éviter de respirer pour échapper à des gaz toxiques.	<input type="checkbox"/> <b>Pénitence</b> : A chaque fois qu'il obtient un résultat de 1 ou 2 sur un test, le personnage gagne un point de pénitence. Après avoir prié une heure, il peut transformer 1 point de pénitence en 1 point de Chance.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Ordalie des éléments</b> : Le personnage est immunisé au DM de feu et de froid naturel. Il ne subit que la moitié des DM de feu ou de froid magique.	<input type="checkbox"/> <b>Oubli (L)</b> : Avec un test d'attaque magique ND [PER de sa cible], la cible ne se rappelle pas du personnage ni des événements dont il est directement responsable depuis une dizaine de tours. Portée : 10 m. Ne fonctionne pas sur les cibles d'un niveau supérieur à la moitié de celui du personnage. Affecter au maximum 1 cible / rang.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Juste rétribution (L)</b> : Contre une créature maléfique, le joueur lance deux d20 en attaque, garde le meilleur résultat et ajoute +1d6 DM. Si cette capacité est utilisée contre une créature innocente, l'auteur de l'attaque obtient -2 en attaque et en DEF (durée : 24 h - cumulatif).	<input type="checkbox"/> <b>En pleine lumière (L)</b> : Le personnage se fond dans un rayon de lumière éblouissant et devient totalement invisible. Il redevient visible s'il attaque une créature ou entreprend une action qui produit un résultat anormal pour un témoin oculaire.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Ne fais pas à autrui...</b> : Une fois par tour, le personnage peut dupliquer les effets d'une attaque magique qui l'affecte et les infliger à la créature qui en est à l'origine, en réussissant un test d'attaque magique opposé au résultat obtenu par l'adversaire.	<input type="checkbox"/> <b>Au-delà des apparences (L)</b> : Le personnage voit à travers les illusions. Il perce à jour tout déguisement, métamorphose magique ou possession d'une créature de niveau inférieur au sien. Cela permet également de détecter un démon incarné en humain et de voir les créatures invisibles ou cachées. Portée : 20 m.
	<input type="checkbox"/> Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence.		



# Anges

*versos de la feuille de personnage*

Profils additionnels utilisant des Voies de  
Chroniques Oubliées - Fantasy



DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> POINTS DE CHANCE	<b>PR</b> POINTS DE RUCUPERATION		<b>PM</b> POINTS DE MANA
	MAX.			MAX.
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV		ACTUELS

## CAPACITES DES ANGES DES REVES

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Voie sainte</i>	<i>Humilité</i>	<i>Illusions</i>
1	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Esprit limpide</b> : Si le personnage le souhaite, il peut totalement masquer ses pensées et, si quelqu'un pénètre son esprit, il peut faire croire ce que bon lui semble à l'intrus. Il gagne +1 en DEF par rang atteint dans la voie contre toutes les attaques magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Image décalée (L)</b> : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque le touche, le personnage lance 1d6 : sur 5 -6, il ne subit pas les DM.
2	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Pénitence</b> : A chaque fois qu'il obtient un résultat de 1 ou 2 sur un test, le personnage gagne un point de pénitence. Après avoir prié une heure, il peut transformer 1 point de pénitence en 1 point de Chance. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <b>Mirage (L)</b> : Illusion visuelle et sonore d'une durée de [5 + Mod. de CHA] minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximum de l'illusion est de 10 m de coté par rang sur une portée de 500 m (à diviser par 10 si animée). Interagir avec l'illusion la fait disparaître.
3	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Oubli (L)</b> : Avec un test d'attaque magique ND [PER de sa cible], la cible ne se rappelle pas du personnage ni des événements dont il est directement responsable depuis une dizaine de tours. Portée : 10 m. Ne fonctionne pas sur les cibles d'un niveau supérieur à la moitié de celui du personnage. Affecter au maximum 1 cible / rang.	<input type="checkbox"/> <b>Imitation (L)</b> : Le personnage peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. Durée [5 + Mod. de CHA] minutes. Toucher le personnage (une attaque ou non) met fin au sort.
4	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>En pleine lumière (L)</b> : Le personnage se fond dans un rayon de lumière éblouissant et devient totalement invisible. Il redevient visible s'il attaque une créature ou entreprend une action qui produit un résultat anormal pour un témoin oculaire.	<input type="checkbox"/> <b>Dédoublment (L)</b> : Sur une attaque magique réussie (portée 20 m), une fois par combat par cible, création d'un double translucide de la cible pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Caractéristiques identiques à l'original, PV et tous les DM divisés par 2.
5	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence. <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <b>Au-delà des apparences (L)</b> : Le personnage voit à travers les illusions. Il perce à jour tout déguisement, métamorphose magique ou possession d'une créature de niveau inférieur au sien. Cela permet également de détecter un démon incarné en humain et de voir les créatures invisibles ou cachées. Portée : 20 m.	<input type="checkbox"/> <b>Tueur fantasmagorique (L)</b> : Une fois par jour par créature (d'un niveau égal ou inférieur), test d'attaque magique (20 m) en opposition. La victime résiste avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA]. En cas d'échec, elle tombe à 0 PV. En cas de succès, elle est renversée.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	PC POINTS DE CHANCE	PR POINTS DE R�CUP�RATION	PM POINTS DE MANA	NV NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 D� DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES DES ANGES DE LA PIERRE

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	Voie sainte	Bouclier de la foi	R�sistance
1	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une r�duction de 1 point par rang aux DM provoqu�s par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM �l�mentaires (feu, froid, �lectricit�) et les DM caus�s par les attaques de contact et les pouvoirs des cr�atures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Constitution divine</b> : Le personnage gagne un bonus � son score de CON �gal au rang atteint dans la voie. Lorsqu'il atteint le rang 3 dans la voie, il devient immunis� aux poisons et aux maladies.	<input type="checkbox"/> <b>Robustesse</b> : Le personnage gagne 3 PV suppl�mentaires au Rang 1, puis 3 PV de plus au Rang 3 de cette Voie et enfin 3 PV au Rang 5.
2	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par t�l�pathie avec toute autre cr�ature ayant acc�s � la voie sainte � une distance de 50 m�tres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe � +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Souffle de vie</b> : Le personnage peut vivre sans air aussi longtemps qu'il le souhaite. Il peut agir sous l'eau ou simplement �viter de respirer pour �chapper � des gaz toxiques.	<input type="checkbox"/> <b>Armure naturelle</b> : Le personnage a endurci son corps. Il b�n�ficie d'un bonus de +2 � la DEF.
3	<input type="checkbox"/> <b>Eau b�n�te</b> : Apr�s une c�r�monie de 10 min, le personnage peut b�n�ir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les d�mons : port�e : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non r�duits ni r�g�n�r�s (ils ne gu�rissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Ordalie des �l�ments</b> : Le personnage est immunis� au DM de feu et de froid naturel. Il ne subit que la moiti� des DM de feu ou de froid magique.	<input type="checkbox"/> <b>Second souffle (L)</b> : Le personnage peut d�cider de ne pas attaquer lors du tour de combat pour reprendre son souffle. Il r�cup�re alors [1d10 + niveau + Mod. de CON] PV. Attention : cette capacit� ne peut �tre utilis�e qu'une fois par combat.
4	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du tr�s haut</b> : Le personnage peut convertir de fa�on officielle un �tre humain � sa religion. Le converti devient un alli� d�vou� du personnage, il gagne les avantages de la Pri�re et peut �ventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Juste r�tribution (L)</b> : Contre une cr�ature mal�fique, le joueur lance deux d20 en attaque, garde le meilleur r�sultat et ajoute +1d6 DM. Si cette capacit� est utilis�e contre une cr�ature innocente, l'auteur de l'attaque obtient -2 en attaque et en DEF (dur�e : 24 h - cumulatif).	<input type="checkbox"/> <b>Dur � cuire</b> : Le personnage re�oit un bonus de +5 � tous ses tests de CON. De plus, lorsqu'il tombe � 0 PV, il peut continuer � agir pendant un ultime tour avant de tomber inconscient.
5	<input type="checkbox"/> <b>Volont� divine</b> : +5 aux tests pour r�sister � toutes les formes de d�tection des pens�es, de contr�le mental ou d'influence. Immunit� � la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 � tous les tests de CHA et garde le meilleur r�sultat. <div style="margin-top: 5px; border: 1px solid red; padding: 2px; display: inline-block;">             R�sister � la d�tection des pens�es, au contr�le mental ou � l'influence           </div>	<input type="checkbox"/> <b>Ne fais pas � autrui...</b> : Une fois par tour, le personnage peut dupliquer les effets d'une attaque magique qui l'affecte et les infliger � la cr�ature qui en est � l'origine, en r�ussissant un test d'attaque magique oppos� au r�sultat obtenu par l'adversaire.	<input type="checkbox"/> <b>Constitution h�ro�ique</b> : Le personnage augmente sa valeur de CON de +2 et il peut d�sormais lancer deux d20 � chaque fois qu'un test de CON lui est demand� et conserver le meilleur r�sultat.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> POINTS DE CHANCE	<b>PR</b> POINTS DE RUCUPÉRATION		<b>PM</b> POINTS DE MANA
	MAX.			MAX.
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV		ACTUELS

## CAPACITES DES ANGES DE LA JUSTICE

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Voie sainte</i>	<i>Inquisition mentale</i>	<i>Foi</i>
1	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Communio</b> n de l'esprit : Echanges télépathiques avec toute créature parlant le même langage (portée : 10 m / rang). S'il ne voit pas la cible, le personnage doit prendre un tour (action limitée) et réussir un test de PER difficulté 12. En cas d'échec, il devra attendre d'entrer en contact visuel.	<input type="checkbox"/> <b>Parole divine</b> : Pour chaque rang dans cette Voie, le prêtre obtient un bonus de +2 aux tests de CHA visant à convaincre ou convertir son auditoire.  CHA (convaincre ou convertir) <input style="width: 50px;" type="text"/>
2	<input type="checkbox"/> <b>Communio</b> n des saints : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Injunctio</b> n (L) : Le personnage donne un ordre simple, compréhensible, mais pas dangereux pour sa cible. Réussir un test d'attaque magique opposé (portée : 20 m) oblige la victime à passer son prochain tour à l'exécuter. Si elle résiste au sort, elle y est immunisée pour 24 heures.	<input type="checkbox"/> <b>Arme d'argent (L)</b> : Ce miracle crée pour la durée du combat une arme d'argent et de lumière que seul le Prêtre peut utiliser. Cette arme inflige [1d6 + Mod. de CHA] de DM. Contre les démons et les mort-vivants, elle offre un bonus de +2 en attaque et ajoute +1d6 aux DM.
3	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Exorcisme (L)</b> : Chasse un esprit étranger (charme, domination ou possession). Réussir un test opposé d'attaque magique en touchant la cible chasse l'esprit malin qui subit [2d6+Mod. de CHA] DM. Certains esprits ou démons nécessitent plusieurs exorcismes successifs.	<input type="checkbox"/> <b>Ailes célestes (L)</b> : Des ailes divines poussent dans le dos du prêtre, qui peut voler à une vitesse équivalente à deux fois son déplacement normal pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Rester en vol stationnaire avec les ailes céleste est une action de mouvement.
4	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Pensées impures (L)</b> : En réussissant un test de PER opposé au CHA de la créature ciblée (portée : 10 m), le personnage peut déterminer si elle est sous l'emprise de pulsions maléfiques. Les critères de jugement d'une pulsion maléfique sont laissés à la discrétion du MJ.	<input type="checkbox"/> <b>Foudre divine (L)</b> : La foudre frappe toutes les créatures désignées dans un rayon de 10 mètres autour du prêtre et leur inflige [1d6 + Mod. de CHA] de DM. Le prêtre compare son test d'attaque magique à la DEF de chaque cible.
5	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <span style="color: red;">Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence</span> <input style="width: 50px; border: 1px solid red;" type="text"/>	<input type="checkbox"/> <b>Tuez les tous... (L)</b> : Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres subissent [2d6+Mod. De CHA] DM. Une affreuse douleur les oblige à utiliser le d12 à tous les tests au lieu du d20, pendant 1 tour. Les alliés du personnage peuvent faire un test de CHA de ND 20 pour échapper au pouvoir ! Les anges sont immunisés.	<input type="checkbox"/> <b>Charisme héroïque</b> : Le prêtre augmente sa valeur de CHA de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> <small>POINTS DE CHANCE</small>	<b>PR</b> <small>POINTS DE RUCUPÉRATION</small>	<b>PM</b> <small>POINTS DE MANA</small>	<b>NV</b> <small>NIVEAU DE VIE</small>
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES DES ANGES GUERISSEURS

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
<b>R</b>	<i>Voie sainte</i>	<i>Charité</i>	<i>Guérison</i>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Prendre sur soi</b> : Une fois par tour, en action gratuite, le personnage peut subir à la place d'un allié situé à moins de 30 mètres les DM qu'aurait du recevoir ce dernier. Il perd les PV à la place de la victime.	<input type="checkbox"/> <b>Soins légers (L)</b> : Le personnage peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus. Le personnage peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang atteint dans cette Voie.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Pain béni (L)</b> : Le personnage bénit la nourriture et multiplie les mets. Il multiplie la quantité de nourriture par 5. Les mets guérissent pour [1d6+Mod. de CHA+Niveau] PV. On ne peut profiter des mets ainsi enchantés qu'une fois par repas (matin, midi et soir).	<input type="checkbox"/> <b>Soins modérés (L)</b> : Le personnage peut toucher une cible, qui récupère alors [2d8 + niveau du prêtre] PV perdus. Le personnage peut utiliser ce sort sur lui-même. Peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au Rang atteint dans cette Voie.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Sacrifice (L)</b> : Le personnage sacrifie de 1d6 à 5d6 PV au choix, tous ses alliés dans un rayon de 10 mètres sont guéris d'autant (lancez une seule fois les dés).	<input type="checkbox"/> <b>Soins de groupe (L)</b> : Une fois par combat, le personnage peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Guérison miraculeuse (L)</b> : Une fois par jour, le personnage peut prier pour que son corps redevienne pur et sain. Il récupère 1 PV par minute et peut ainsi totalement se régénérer, guérissant des maladies et de tout poison présent dans son organisme.	<input type="checkbox"/> <b>Guérison (L)</b> : Une fois par jour, le personnage peut toucher une cible, qui récupère alors tous ses PV perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Résurrection</b> : Le personnage peut revenir d'entre les morts. Son corps disparaît 3d6 heures après sa mort et, au bout de trois jours, il revient à la vie. Il apparaît, nu, dans un endroit proche du lieu où son corps reposait. Il perd 1 point à son score de CON, 2 si son corps était détruit.	<input type="checkbox"/> <b>Rappel à la vie</b> : Une fois par jour, le personnage peut rappeler à la vie une personne décédée depuis moins de [Mod. de SAG] heures (rituel de 10 min). Il doit connaître personnellement la personne et posséder une relique lui appartenant. Elle revient avec 1d6 PV.
	<input type="checkbox"/> Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence.		

DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> POINTS DE CHANCE	<b>PR</b> POINTS DE RUCUPERATION	<b>PM</b> POINTS DE MANA	<b>NV</b> NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES DES ANGES DU VENT

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Voie sainte</i>	<i>Humilité</i>	<i>Roublard</i>
1	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Esprit limpide</b> : Si le personnage le souhaite, il peut totalement masquer ses pensées et, si quelqu'un pénètre son esprit, il peut faire croire ce que bon lui semble à l'intrus. Il gagne +1 en DEF par rang atteint dans la voie contre toutes les attaques magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Doigts agiles</b> : Pour chaque Rang acquis dans cette Voie, le personnage reçoit un bonus de +2 pour tous ses tests de DEX liés à la précision : crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket...
2	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Pénitence</b> : A chaque fois qu'il obtient un résultat de 1 ou 2 sur un test, le personnage gagne un point de pénitence. Après avoir prié une heure, il peut transformer 1 point de pénitence en 1 point de Chance.	<input type="checkbox"/> <b>Détecter les pièges</b> : En réussissant un test d'INT difficulté 10, le personnage peut détecter (et ensuite contourner sans danger) les pièges et les alarmes (avant qu'ils se déclenchent bien entendu). Les pièges magiques demandent un test d'INT de difficulté 15.
3	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Oubli (L)</b> : Avec un test d'attaque magique ND [PER de sa cible], la cible ne se rappelle pas du personnage ni des événements dont il est directement responsable depuis une dizaine de tours. Portée : 10 m. Ne fonctionne pas sur les cibles d'un niveau supérieur à la moitié de celui du personnage. Affecter au maximum 1 cible / rang.	<input type="checkbox"/> <b>Croc en jambe</b> : Lorsqu'il obtient un score de 17 à 20 sur son d20 en attaque au contact, le personnage fait chuter son adversaire en plus de lui infliger des DM normaux. Un score de 19 à 20 est nécessaire pour une créature quadrupède.
4	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>En pleine lumière (L)</b> : Le personnage se fond dans un rayon de lumière éblouissant et devient totalement invisible. Il redevient visible s'il attaque une créature ou entreprend une action qui produit un résultat anormal pour un témoin oculaire.	<input type="checkbox"/> <b>Attaque paralysante (L)</b> : Une fois par combat, le personnage peut, en réussissant une attaque de contact, paralyser un adversaire de douleur. Ce dernier n'encaisse pas de DM, mais il ne peut plus attaquer ni se déplacer pendant 1d4 tours.
5	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Au-delà des apparences (L)</b> : Le personnage voit à travers les illusions. Il perce à jour tout déguisement, métamorphose magique ou possession d'une créature de niveau inférieur au sien. Cela permet également de détecter un démon incarné en humain et de voir les créatures invisibles ou cachées. Portée : 20 m.	<input type="checkbox"/> <b>Attaque en traître</b> : Une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature au contact du personnage, celui-ci peut lui porter une attaque normale gratuite en profitant de l'ouverture.



DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> <small>POINTS DE CHANCE</small>	<b>PR</b> <small>POINTS DE RUCUPERATION</small>	<b>PM</b> <small>POINTS DE MANA</small>	<b>NV</b> <small>NIVEAU DE VIE</small>
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES DES ANGES PROTECTEURS

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Voie sainte</i>	<i>Charité</i>	<i>Prière</i>
1	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Prendre sur soi</b> : Une fois par tour, en action gratuite, le personnage peut subir à la place d'un allié situé à moins de 30 mètres les DM qu'aurait du recevoir ce dernier. Il perd les PV à la place de la victime.	<input type="checkbox"/> <b>Bénédition (L)</b> : Le personnage entonne un chant pour encourager ses compagnons en vue. Ceux-ci (et lui-même) bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs tests de caractéristique et d'attaque pendant [3 + Mod. de CHA] tours.
2	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Pain béni (L)</b> : Le personnage bénit la nourriture et multiplie les mets. Il multiplie la quantité de nourriture par 5. Les mets guérissent pour [1d6+Mod. de CHA+Niveau] PV. On ne peut profiter des mets ainsi enchantés qu'une fois par repas (matin, midi et soir).	<input type="checkbox"/> <b>Destruction des morts-vivants (L)</b> : Le personnage peut faire un test de CHA difficulté 13. S'il réussit, tous les morts-vivants en vue subissent 2d6 points de DM. Ces DM passent à 3d6 au rang 4 de la Voie.
3	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Sacrifice (L)</b> : Le personnage sacrifie de 1d6 à 5d6 PV au choix, tous ses alliés dans un rayon de 10 mètres sont guéris d'autant (lancez une seule fois les dés).	<input type="checkbox"/> <b>Sanctuaire (L)</b> : Tous les adversaires qui veulent attaquer le prêtre doivent d'abord réussir un test de SAG difficulté 15. Les effets de ce sort durent [5 + Mod de CHA] tours, mais s'il tente la moindre attaque, le sort prend fin immédiatement.
4	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Guérison miraculeuse (L)</b> : Une fois par jour, le personnage peut prier pour que son corps redevienne pur et sain. Il récupère 1 PV par minute et peut ainsi totalement se régénérer, guérissant des maladies et de tout poison présent dans son organisme.	<input type="checkbox"/> <b>Intervention divine</b> : Le prêtre fait appel à son dieu pour changer le cours des événements. Une fois par combat, il peut décider qu'un test du MJ ou des joueurs est une réussite ou un échec, même après que les dés aient révélé leur résultat.
5	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <div style="margin-top: 5px; border: 1px solid red; padding: 2px; display: inline-block; color: red; font-size: small;">Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence</div>	<input type="checkbox"/> <b>Résurrection</b> : Le personnage peut revenir d'entre les morts. Son corps disparaît 3d6 heures après sa mort et, au bout de trois jours, il revient à la vie. Il apparaît, nu, dans un endroit proche du lieu où son corps reposait. Il perd 1 point à son score de CON, 2 si son corps était détruit.	<input type="checkbox"/> <b>Sagesse héroïque</b> : Le prêtre augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.



DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> POINTS DE CHANCE	<b>PR</b> POINTS DE RUCUPERATION	<b>PM</b> POINTS DE MANA	<b>NV</b> NIVEAU DE VIE
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES DES ANGES DE LA GUERRE

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Voie sainte</i>	<i>Colère divine</i>	<i>Combat</i>
1	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Force divine</b> : Le personnage augmente son score de FOR de 1 par rang atteint dans la voie. À partir du rang 3, lorsqu'un test de FOR lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Vivacité</b> : Le personnage gagne +3 en Initiative.
2	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Armure de foi</b> : Le personnage obtient un bonus de +2 en DEF contre tous les types d'attaque. Ce bonus passe à +3 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Désarmer (L)</b> : Si le personnage réussit une attaque au contact opposée, l'arme de son adversaire tombe au sol. Avec une marge de réussite de 10 points ou plus, il empêche de récupérer l'arme. Sans effet sur les armes naturelles ; - 5 contre les armes à 2 mains.
3	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Glaive de la foi</b> : Le personnage possède une arme magique unique (souvent une épée), ATC +1 et DM +1d6 aux DM contre les créatures des ténèbres. Ce sont des DM sacrés, considérés comme de l'argent contre les loups-garous. En une action de mouvement, le personnage peut faire apparaître ou disparaître cette arme de façon étrange.	<input type="checkbox"/> <b>Double attaque (L)</b> : Le personnage peut tenter deux attaques au contact durant ce tour avec un malus de -2.
4	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Foudre de Dieu (L) : 1 fois / jour</b> , uniquement en plein air avec un portée de 50 m. Sur un test d'attaque magique réussi, inflige [5d6 + Mod. de CHA] DM, réduit de moitié en cas de test d'attaque magique raté.	<input type="checkbox"/> <b>Attaque circulaire (L)</b> : Le personnage peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.
5	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 5px;"> <span style="color: red; font-size: small;">Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence</span> <input style="width: 40px; height: 15px; border: 1px solid red; margin-left: 10px;" type="text"/> </div>	<input type="checkbox"/> <b>Jugement dernier (L)</b> : Avec un test d'attaque magique réussi (portée : 30 m), le mort-vivant ou le démon ciblé subit à chaque tour [1d6 + Mod. de CHA] DM de feu sacré (la résistance au feu ne protège pas) et -2 à tous ses tests tant que le personnage maintient sa concentration (action de mouvement). Si la créature passe hors de portée, le pouvoir prend fin.	<input type="checkbox"/> <b>Attaque puissante</b> : Le personnage peut utiliser 1d12 en attaque au contact au lieu du d20 habituel (il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Peut être utilisée avec Attaque Double ou Attaque Circulaire par exemple.



DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> <small>POINTS DE CHANCE</small>	<b>PR</b> <small>POINTS DE RUCUPERATION</small>	<b>PM</b> <small>POINTS DE MANA</small>	<b>NV</b> <small>NIVEAU DE VIE</small>
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES DES ANGES DE LA SOURCE

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
R	<i>Voie sainte</i>	<i>Lumière céleste</i>	<i>Spiritualité</i>
1	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Ma lumière est savoir</b> : Le personnage obtient un bonus de +5 pour tous les tests d'INT en rapport avec la connaissance de la Création (les sciences, la terre et l'univers).  <div style="text-align: right; color: red;">INT (connaissance de la Création) <input style="width: 40px;" type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> <b>Vêtements sacrés</b> : La tenue religieuse traditionnelle du personnage remplace une armure et a été bénie à cet effet : il obtient un bonus en DEF égal à +1 pour chaque Rang dans cette Voie (lorsqu'il ne porte aucune armure).
2	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Dissiper les ténèbres</b> : Le personnage voit dans les ténèbres comme dans la pénombre. Ce pouvoir permet aussi de faire briller toutes les ampoules (rayon : 10 m) au prix d'une action de mouvement (durée : 10 tours) ou encore d'enflammer les torches, bougies, lampes, ...	<input type="checkbox"/> <b>Protection contre le mal (L)</b> : Le personnage peut lancer ce sort sur lui ou sur tout allié pour la durée d'un combat. Il obtient +2 en DEF et pour tous les tests de résistance contre les attaques des mort-vivants, des démons, des élémentaires et des créatures conjurées.
3	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Clairvoyance (L)</b> : Le personnage peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu connu, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] : en cas de réussite, elles se sentent observées.	<input type="checkbox"/> <b>Délivrance (L)</b> : En touchant sa cible, le personnage annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, poisons, pétrification, etc.).
4	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Trait de lumière (L)</b> : Produit (portée : 10 m ; largeur : 1 m) ou transforme un rayon lumineux en un rayon ardent. En cas de réussite d'une attaque magique, il inflige [2d6+Mod. de DEX] DM à toute créature des ténèbres prise dans la lumière.	<input type="checkbox"/> <b>Marche des plans (L)</b> : Une fois par jour et pour une durée maximale de [3 + Mod. de SAG] tours, le personnage peut passer dans une autre dimension. Il s'y déplace de 10 km par tour. Le lieu de sortie est déterminé au hasard autour du point visé (à 1d6 km près).
5	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <div style="text-align: right; color: red;">Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence <input style="width: 40px;" type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> <b>Lumière intérieure</b> : le personnage augmente son score de PER de +2 et désormais, lorsqu'un test de PER lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Messie</b> : Une fois par aventure, le personnage entre en contact avec la puissance divine et réalise un miracle. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire que le MJ accorde au joueur comme écarter les eaux, téléporter tout son groupe ou invoquer des nuées mortelles...



DESCRIPTION	EQUIPEMENT ET POSSESSIONS			
	<b>PC</b> <small>POINTS DE CHANCE</small>	<b>PR</b> <small>POINTS DE RUCUPÉRATION</small>	<b>PM</b> <small>POINTS DE MANA</small>	<b>NV</b> <small>NIVEAU DE VIE</small>
	MAX.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	MAX.	
	ACTUELS	[1 DÉ DE VIE + MOD. CON + NIVEAU] PV	ACTUELS	

## CAPACITES DES ANGES DE LA Foudre

	VOIE 4	VOIE 5	VOIE 6
<b>R</b>	<i>Voie sainte</i>	<i>Lumière céleste</i>	<i>Air</i>
<b>1</b>	<input type="checkbox"/> <b>Dur au mal</b> : le personnage obtient une réduction de 1 point par rang aux DM provoqués par des attaques magiques, cela comprend les sorts, les DM élémentaires (feu, froid, électricité) et les DM causés par les attaques de contact et les pouvoirs des créatures magiques.	<input type="checkbox"/> <b>Ma lumière est savoir</b> : Le personnage obtient un bonus de +5 pour tous les tests d'INT en rapport avec la connaissance de la Création (les sciences, la terre et l'univers).  <div style="text-align: right; color: red;">INT (connaissance de la Création) <input style="width: 40px;" type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> <b>Murmures dans le vent (L)*</b> : Le guerrier chuchote un message que son destinataire peut entendre immédiatement s'il se trouve à moins de 100 m par rang dans la voie. Le guerrier doit connaître sa cible ou la voir.
<b>2</b>	<input type="checkbox"/> <b>Communions des saints</b> : Le personnage peut communiquer par télépathie avec toute autre créature ayant accès à la voie sainte à une distance de 50 mètres. Il gagne un bonus de +1 en attaque magique et ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.	<input type="checkbox"/> <b>Dissiper les ténèbres</b> : Le personnage voit dans les ténèbres comme dans la pénombre. Ce pouvoir permet aussi de faire briller toutes les ampoules (rayon : 10 m) au prix d'une action de mouvement (durée : 10 tours) ou encore d'enflammer les torches, bougies, lampes, ...	<input type="checkbox"/> <b>Sous-tension (L)*</b> : Le guerrier se charge d'énergie électrique pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Toute créature qui le blesse ou le touche reçoit une décharge (1d6 DM). Il peut aussi délivrer une décharge (attaque magique, portée 10 m) infligeant [1d6 + Mod. de CHA] DM.
<b>3</b>	<input type="checkbox"/> <b>Eau bénite</b> : Après une cérémonie de 10 min, le personnage peut bénir pendant 24 heures 1 fiole d'eau par rang. Contre les mort-vivants et les démons : portée : 10 m ; [2d6 + Mod. de CHA] DM non réduits ni régénérés (ils ne guérissent qu'au rythme de 1 PV par jour).	<input type="checkbox"/> <b>Clairvoyance (L)</b> : Le personnage peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu connu, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de PER difficulté [12+Mod. de CHA] : en cas de réussite, elles se sentent observées.	<input type="checkbox"/> <b>Télékynésie (L)*</b> : Le guerrier peut déplacer dans les airs un objet ou une cible volontaire de 50 kg par rang, à une portée de 20 m, de 10 m par action de mouvement et pendant [5+Mod. de CHA] tours. Faire tomber un objet sur une cible surprise cause 1d6 DM tous les 50 kg.
<b>4</b>	<input type="checkbox"/> <b>Au nom du très haut</b> : Le personnage peut convertir de façon officielle un être humain à sa religion. Le converti devient un allié dévoué du personnage, il gagne les avantages de la Prière et peut éventuellement faire l'acquisition de la Voie Sainte au rang 1.	<input type="checkbox"/> <b>Trait de lumière (L)</b> : Produit (portée : 10 m ; largeur : 1 m) ou transforme un rayon lumineux en un rayon ardent. En cas de réussite d'une attaque magique, il inflige [2d6+Mod. de DEX] DM à toute créature des ténèbres prise dans la lumière.	<input type="checkbox"/> <b>Foudre (L)*</b> : Le guerrier produit un éclair sur une ligne de 10 m. Sur un test d'attaque magique réussi, toutes les créatures de la ligne subissent [4d6 + Mod. de CHA] DM. Un test de DEX difficulté [12 + Mod. de DEX] réussi leur permet de ne subir que la moitié des DM.
<b>5</b>	<input type="checkbox"/> <b>Volonté divine</b> : +5 aux tests pour résister à toutes les formes de détection des pensées, de contrôle mental ou d'influence. Immunité à la peur. +2 la valeur de son score de CHA. Lance deux d20 à tous les tests de CHA et garde le meilleur résultat. <div style="text-align: right; color: red;">Résister à la détection des pensées, au contrôle mental ou à l'influence <input style="width: 40px;" type="text"/></div>	<input type="checkbox"/> <b>Lumière intérieure</b> : le personnage augmente son score de PER de +2 et désormais, lorsqu'un test de PER lui est demandé, il lance deux d20 et garde le meilleur résultat.	<input type="checkbox"/> <b>Forme éthérée (L)*</b> : Le guerrier et tout son équipement deviennent translucides et intangibles pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Sous cette forme, il peut passer à travers murs et obstacles et ne peut subir aucun DM physique.