

PRÊTRE (NIVEAU 1)

Kyra a dédié sa vie et son bras armé à Sarenrae, promettant de protéger les faibles et de ne pas économiser sa lame lorsque le temps du pardon est passé.

KYRA

Humaine prêtre de Sarenrae 1
Humanoïde (humain) de taille M, NB
Init +0; Sens Perception +3

DÉFENSE

CA 14, contact 10, pris au dépourvu 14 (+4 armure)
pv 13 (1d8+5)
Vig +3, Réf +1, Vol +5

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)
Corps à corps cimeterre, +2 (1d6+2/18-20)
Distance fronde, +0 (1d4+2)
Attaques spéciales canalisation de l'énergie positive 5/jour (DD12 ; 1d6 [+1 vs mort-vivant])

Pouvoir magique de domaine (NLS 1 ; concentration +4)
6/jour – repousser la mort (1d4)

Sorts de Prêtre préparés (NLS 1 ; concentration +4)
1^{er} – bénédiction, bouclier de la foi, soins légers^D
0 (à volonté) – détection de la magie, lumière, stabilisation^D
^D sorts de domaine ; Domaines Guérison, Soleil

CARACTÉRISTIQUES

For 14, Dex 10, Con 12, Int 11, Sag 17, Cha 14
BBA +0; BMO +2; DMD 12

Dons Canalisation sélective, Robustesse*
Compétences Connaissance (religion) +4, Diplomatie +6, Premiers secours +7 ; Pénalité d'armure -2

Traits agile pour esquiver*, Flamme de la Fleur de l'Aube

Langues Commun, Kéléshite

Particularités aura (Bon faible), incantation spontanée

Équipement de combat parchemin d'endurance aux énergies destructives ; Autre Équipement chemise de maille, cimeterre, fronde et 10 billes, sac à dos, symbole sacré en bois, outre, 6 po

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Kyra.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Bénédiction solaire Lorsque Kyra canalise l'énergie positive pour blesser les morts-vivants, elle ajoute 1 point aux dégâts. De plus, les morts-vivants n'ajoutent pas leur résistance à la canalisation à leur jet de sauvegarde.

Canalisation de l'énergie positive Kyra peut libérer une vague d'énergie positive en canalisant la puissance divine à travers son symbole sacré. Cette énergie peut être utilisée pour blesser les créatures morts-vivants, ou soigner les créatures vivantes. L'énergie canalisée crée un rayonnement qui affecte toutes les créatures d'un type donné (soit vivants soit morts-vivants) dans un rayon de 6 cases

(9 m) autour de Kyra. Les créatures qui subissent des dégâts de l'énergie canalisée ont droit à un jet de Volonté DD12 pour n'en subir que la moitié. Les créatures soignées ne peuvent pas dépasser leur maximum de pv. Kyra peut canaliser l'énergie 5 fois par jour par une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Kyra peut choisir si elle est ou non comprise dans les effets de la canalisation. Elle doit être capable de brandir son symbole sacré pour utiliser cette capacité.

Canalisation sélective Quand Kyra canalise de l'énergie positive, elle peut sélectionner jusqu'à deux créatures dans la zone d'effet qui ne sont pas affectées par le rayonnement.

Flamme de la Fleur de l'Aube Quand Kyra réalise un coup critique avec son cimeterre, elle inflige 2 points de dégâts de feu supplémentaire.

Incantation spontanée Kyra peut sacrifier n'importe quel sort préparé (autre que les oraisons et les sorts de domaine) pour pouvoir lancer un sort de soins de niveau égal ou inférieur.

Repousser la mort Six fois par jour, en une action simple, Kyra peut toucher une créature vivante dont les pv sont négatifs pour lui soigner 1d4 points de dégâts.

Sorts Kyra peut lancer les sorts qu'elle a mémorisés suivants. Pour une description détaillée, se référer au chapitre 10 du Manuel des Joueurs.
Bénédiction : donne à Kyra et ses alliés dans un rayon de 10 cases un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde vs peur.
Bouclier de la foi : la créature touchée gagne un bonus de parade de +2 à la CA

Détection de la magie : détecte les sorts et objets magiques dans un cône de 12 cases.

Lumière : l'objet touché éclaire comme une torche pendant 10 mn.

Soins légers : toucher une créature vivante pour lui soigner 1d8+1 points de dégâts

Stabilisation : stabilise automatiquement une créature vivante située à 5 cases de Kyra.

Kyra a été l'une des rares à avoir survécu à une attaque brutale sur sa ville natale Sur les ruines fumantes de son village, elle a dédié sa vie et son épée à Sarenrae – la déesse du soleil, de la rédemption, de l'honnêteté et de la guérison. Doué d'une volonté farouche, fière de sa foi, et habile au cimeterre, Kyra a beaucoup voyagé depuis cette époque. Là où d'autres pourraient être consommé par la colère et la soif de vengeance, elle a plutôt trouvé la paix auprès de la Fleur de l'Aube, et dans la conviction que si elle peut soutirer ne serait-ce qu'un meurtre aux mains du Mal, ses propres pertes n'auront pas été vaines. Et même si elle prend grand plaisir à débarrasser le monde des scélérats, elle est encore plus heureuse de racheter leur âme.



“Puisse la bénédiction de la Fleur de l'Aube éclairer les recoins les plus sombres de Golarion.”

PRÊTRE (NIVEAU 4)

Kyra a dédié sa vie et son bras armé à Sarenrae, promettant de protéger les faibles et de ne pas économiser sa lame lorsque le temps du pardon est passé.

KYRA

Humaine prêtre de Sarenrae 4
Humanoïde (humain) de taille M, NB
Init +0; Sens Perception +4

DÉFENSE

CA 17, contact 10, pris au dépourvu 17 (+7 armure)
pv 35 (4d8+12)
Vig +6, Réf +3, Vol +9

ATTAQUE

VD 4 cases (6 m)
Corps à corps *cimeterre* +1, +6 (1d6+3/18-20)
Distance fronde, +3 (1d4+2)

Attaques spéciales canalisation de l'énergie positive 5/jour (DD16 ; 2d6 [+4 vs mort-vivant])

Pouvoir magique de domaine (NLS 4 ; concentration +8)
7/jour – *repousser la mort* (1d4+2)

Sorts de Prêtre préparés (NLS 4 ; concentration +8)

- 2^{ème} – *arme spirituelle, force du taureau, immobilisation de personne* (DD16), *soins modérés*^D
 - 1^{er} – *bénédictio, bouclier de la foi, endurance aux énergies destructives, faveur divine, soins légers*^D
 - 0 (à volonté) – *assistance divine, détection de la magie, lumière, stabilisation*
- ^D sorts de domaine ; **Domaines** Guérison, Soleil

CARACTÉRISTIQUES

For 14, Dex 10, Con 12, Int 11, Sag 18, Cha 14

BBA +3; BMO +5; DMD 15

Dons Canalisation sélective, Robustesse*, Science de la canalisation*

Compétences Connaissance (religion) +7, Diplomatie +9, Premiers secours +11 ; **Pénalité d'armure** -3

Traits agile pour esquiver*, Flamme de la Fleur de l'Aube

Langues Commun, Kéléshite

Particularités aura (Bon modérée), incantation spontanée

Équipement de combat *potion de splendeur de l'aigle, potion de protection contre le mal, parchemin de compréhension des langages, parchemin de restauration partielle, baguette de soins légers* (50 charges) ; **Autre Équipement** *cuirasse* +1, *cimeterre* +1, fronde et 10 billes, *cape de résistance* +1, sac à dos, symbole sacré en argent, outre, 32 po

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Kyra.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Bénédictio solaire Lorsque Kyra canalise l'énergie positive pour blesser les morts-vivants, elle ajoute 4 points aux dégâts. De plus, les morts-vivants n'ajoutent pas leur résistance à la canalisation à leur jet de sauvegarde.

Canalisation de l'énergie positive Kyra peut libérer une vague d'énergie positive en canalisant la puissance divine à travers son symbole sacré. Cette énergie peut être utilisée pour blesser les créatures morts-vivants, ou soigner les créatures vivantes. L'énergie canalisée crée un rayonnement qui affecte toutes les créatures d'un type donné (soit vivants soit morts-vivants) dans un rayon de 6 cases (9 m) autour de Kyra. Les créatures qui subissent des dégâts de l'énergie canalisée ont droit à un jet de Volonté DD16 pour n'en subir que la moitié. Les créatures soignées ne peuvent pas dépasser leur maximum de pv. Kyra peut canaliser l'énergie 5 fois par jour par une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Kyra peut choisir si elle est ou non comprise dans les effets de la canalisation. Elle doit être capable de brandir son symbole sacré pour utiliser cette capacité.

Canalisation sélective Quand Kyra canalise de l'énergie positive, elle peut sélectionner jusqu'à deux créatures dans la zone d'effet qui ne sont pas affectées par le rayonnement.

Flamme de la Fleur de l'Aube Quand Kyra réalise un coup critique avec son cimeterre, elle inflige 2 points de dégâts de feu supplémentaire.

Incantation spontanée Kyra peut sacrifier n'importe quel sort préparé (autre que les oraisons et les sorts de domaine) pour pouvoir lancer un sort de soins de niveau égal ou inférieur.

Repousser la mort Sept fois par jour, en une action simple, Kyra peut toucher une créature vivante dont les pv sont négatifs pour lui soigner 1d4+2 points de dégâts.

Sorts Kyra peut lancer les sorts qu'elle a mémorisés suivants. Pour une description détaillée, se référer au chapitre 10 du Manuel des Joueurs.

Arme spirituelle : crée une arme de force qui attaque à distance pendant 4 rounds (+8 au toucher, 1d8+1 aux dégâts)

Bénédictio : donne à Kyra et ses alliés dans un rayon de 10 cases un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde vs peur.

Bouclier de la foi : la créature touchée gagne un bonus de parade de +2 à la CA
Endurance aux énergies destructives : la créature touchée ne souffre plus d'un environnement chaud ou froid.

Faveur divine : gagne un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts.

Force du taureau : la créature touchée gagne un bonus de +4 en Force.

Immobilisation de personne : paralyse un humanoïde à 28 cases.

Soins légers : toucher une créature vivante pour lui soigner 1d8+4 points de dégâts, ou une créature mort-vivante pour lui infliger 1d8+4 points de dégâts.

Soins modérés : comme *soins légers*, mais 2d8+4

Kyra a été l'une des rares à avoir survécu à une attaque brutale sur sa ville natale. Sur les ruines fumantes de son village, elle a dédié sa vie et son épée à Sarenrae – la déesse du soleil, de la rédemption, de l'honnêteté et de la guérison. Doué d'une volonté farouche, fière de sa foi, et habile au cimeterre, Kyra a beaucoup voyagé depuis. Elle a trouvé la paix auprès de la Fleur de l'Aube, et dans la conviction que si elle peut soutirer ne serait-ce qu'un meurtre aux mains du Mal, ses propres pertes n'auront pas été vaines.



“Puisse la bénédiction de la Fleur de l'Aube éclairer les recoins les plus sombres de Golarion.”

PRÊTRE (NIVEAU 7)

Kyra a dédié sa vie et son bras armé à Sarenrae, promettant de protéger les faibles et de ne pas économiser sa lame lorsque le temps du pardon est passé.

KYRA

Humaine prêtre de Sarenrae 7
Humanoïde (humain) de taille M, NB
Init +0; Sens Perception +4

DÉFENSE

CA 19, contact 11, pris au dépourvu 19 (+8 armure, +1 parade)
pv 59 (7d8+21)
Vig +7, Réf +4, Vol +10

ATTAQUE

VD 4 cases (6 m)
Corps à corps *cimeterre* +1, +8 (1d6+3/18-20)
Distance fronde, +5 (1d4+2)
Attaques spéciales canalisation de l'énergie positive 7/jour (DD17 ; 6d6 [+7 vs mort-vivant])

Pouvoir magique de domaine (NLS 7 ; concentration +11/+15)
7/jour – *repousser la mort* (1d4+3)

Sorts de Prêtre préparés (NLS 7 ; concentration +11/+15)

- 4^{ème} – *bouclier de feu*^D, *châtiment sacré* (DD18), *soins intensifs*
 - 3^{ème} – *dissipation de la magie*, *lumière brûlante*^D, *négaration de l'invisibilité*, *soins importants*
 - 2^{ème} – *arme spirituelle*, *force du taureau*, *immobilisation de personne* (DD16), *métal brûlant*^D (DD16), *soins modérées*^D
 - 1^{er} – *bénédictio*, *bouclier de la foi*, *endurance aux énergies destructives*, *faveur divine*, *injonction* (DD15), *soins légers*^D
 - o (à volonté) – *assistance divine*, *détection de la magie*, *lumière*, *stabilisation*
- ^D sorts de domaine ; Domaines Guérison, Soleil

CARACTÉRISTIQUES

For 14, Dex 10, Con 12, Int 11, Sag 18, Cha 14

BBA +5; BMO +7; DMD 18

Dons Canalisation sélective, Canalisation supplémentaire*, Magie de guerre*, Robustesse*, Science de la canalisation*

Compétences Connaissance (religion) +10, Diplomatie +12, Premiers secours +14 ; Pénalité d'armure -3

Traits agile pour esquiver*, Flamme de la Fleur de l'Aube

Langues Commun, Kéléshite

Particularités aura (Bon forte), incantation spontanée

Équipement de combat *huile d'arme alignée*, *huile de lumière du jour*, *potion de splendeur de l'aigle*, *parchemin de compréhension des langages*, *parchemin de restauration partielle*, *parchemin de cercle magique contre le Mal*, *baguette de soins légers* (50 charges), antidote, pierre-tonnerre (2) ; Autre Équipement *cuirasse* +2, *cimeterre* +1, fronde et 10 billes, anneau de protection +1, *cape de résistance* +1, *phylactère de canalisation positive*, sac à dos, symbole sacré en argent, outre, 47 po

* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Kyra.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Bénédictio solaire Lorsque Kyra canalise l'énergie positive pour blesser les morts-vivants, elle ajoute 7 points aux dégâts. De plus, les morts-vivants n'ajoutent pas leur résistance à la canalisation à leur jet de sauvegarde.

Canalisation de l'énergie positive Kyra peut libérer une vague d'énergie positive en canalisant la puissance divine à travers son symbole sacré. Cette énergie peut être utilisée pour blesser les créatures morts-vivantes, ou soigner les créatures vivantes. L'énergie canalisée crée un rayonnement qui affecte toutes les créatures d'un type donné (soit vivants soit morts-vivants) dans un rayon de 6 cases (9 m) autour de Kyra. Les créatures qui subissent des dégâts de l'énergie canalisée ont droit à un jet de Volonté DD17 pour n'en subir que la moitié. Les créatures soignées ne peuvent pas dépasser leur maximum de pv. Kyra peut canaliser l'énergie 7 fois par jour par une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Kyra peut choisir si elle est ou non comprise dans les effets de la canalisation. Elle doit être capable de brandir son symbole sacré pour utiliser cette capacité.

Canalisation sélective Quand Kyra canalise de l'énergie positive, elle peut sélectionner jusqu'à deux créatures dans la zone d'effet qui ne sont pas affectées par le rayonnement.

Flamme de la Fleur de l'Aube Quand Kyra réalise un coup critique avec son cimeterre, elle inflige 2 points de dégâts de feu supplémentaire.

Incantation spontanée Kyra peut sacrifier n'importe quel sort préparé (autre que les oraisons et les sorts de domaine) pour pouvoir lancer un sort de soins de niveau égal ou inférieur.

Repousser la mort Sept fois par jour, en une action simple, Kyra peut toucher une créature vivante dont les pv sont négatifs pour lui soigner 1d4+3 points de dégâts.

Kyra a été l'une des rares à avoir survécu à une attaque brutale sur sa ville natale. Sur les ruines fumantes de son village, elle a dédié sa vie et son épée à Sarenrae – la déesse du soleil, de la rédemption, de l'honnêteté et de la guérison. Doué d'une volonté farouche, fière de sa foi, et habile au cimeterre, Kyra a beaucoup voyagé depuis cette époque. Là où d'autres pourraient être consommé par la colère et la soif de vengeance, elle a plutôt trouvé la paix auprès de la Fleur de l'Aube, et dans la conviction que si elle peut soutirer ne serait-ce qu'un meurtre aux mains du Mal, ses propres pertes n'auront pas été vaines. Et même si elle prend grand plaisir à débarrasser le monde des scélérats, elle est encore plus heureuse de racheter leur âme.



“Puisse la bénédiction de la Fleur de l'Aube éclairer les recoins les plus sombres de Golarion.”