

Humaine prêtresse de Besmara 3

Humanoïde de taille M (humain)

Init +1 ; Sens Perception +2



DEFENSE

CA 11, contact 11, dépourvu 10 (Dex +1)

pv 20 (3d8+3)

Ref +2, Vig +3, Vol +5

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)

Corps à corps rapière de maître +4 (1d6+1/18-20)

A distance arbalète lourde +3 (1d10/19-20)

Attaques spéciales canalisation d'énergie positive
5/jour (DD 13, 2d6), vague géante 5/jour (+5)

Pouvoir de domaine (NLS 3 ; concentration +5)

5/jour – double (3 rounds)

Sorts de prêtre préparés (NLS 3 ; concentration +5)

2^e – armure instantanée (DD 14), convocation de
monstres II, vague^D1^{er} – anathème (DD 13), blessures légères (DD 13),
brume de dissimulation^D, injonction (DD 13)0 (à volonté) – création d'eau, purification de
nourriture et d'eau, saignement (DD 13),
stabilisationD sorts de domaine ; Domaines Duperie, Eau (sous-
domaine des Océans)

TACTIQUE

Pendant le combat. Sandara se jette *armure instantanée* (ce qui fait passer sa CA à 17). Elle prend chaque combat au sérieux et finit toujours ce qu'elle commence. Elle cible ses ennemis avec *anathème* et convoque un petit élémental ou 1d3 rats sanguinaires pour combattre à ses côtés.

Moral. Sandara est une personne têtue, une qualité qui lui vaudra peut-être d'être tuée un de ces jours. Elle ne se rend pas et n'abandonne jamais un combat à moins d'avoir donné tout ce qu'elle pouvait.

CARACTERISTIQUES

For 13, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 15, Cha 14

BBA +2, BMO +3, DMD 14

Dons Athlétisme, Attaques réflexes, Ecriture de parchemins

Compétences Bluff +6, Connaissances (religion) +4, Discrétion +5, Escalade +3, Estimation +4, Natation +4, Premiers secours +6, Profession (marin) +8

Langues commun

Équipement de combat parchemin de soins légers (2), parchemin de soins modérés ; Équipement divers arbalète lourde avec 20 carreaux, rapière de

maître, *tricorne de Besmara*, symbole de Besmara en bois d'ébène, pipe en terre (3), tabac à pipe, allume-feu (10) ; Coffre 35 po

POUVOIRS SPECIAUX

Vague géante (Sur). En une action simple, le personnage peut faire apparaître une puissante vague qui repousse ou attire vers lui une unique créature. Le prêtre effectue un test de manœuvre contre la cible en utilisant son niveau de prêtre + son modificateur de Sagesse comme BMO. En cas de réussite, il peut attirer ou repousser la cible comme s'il pratiquait une manœuvre de bousculade ou d'attraction.

Double (Mag). Le personnage se crée un double illusoire en utilisant une action de mouvement. Ce double fonctionne comme une *image miroir* unique qui persiste pour un nombre de rounds égal au niveau de prêtre du personnage ou jusqu'à ce qu'elle soit dissipée ou détruite. Le personnage ne peut jamais avoir plus d'un double en fonction. Cette capacité ne se cumule pas avec le sort d'*image miroir*.

NOTE COMPLEMENTAIRES

Humaine prêtresse de Besmara 4

Humanoïde de taille M (humain)

Init +1 ; Sens Perception +2



DEFENSE

CA 13, contact 11, dépourvu 12 (armure +2, Dex +1)

pv 26 (4d8+4)

Ref +2, Vig +4, Vol +6

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)

Corps à corps rapière de maître +6 (1d6+2/18-20)

A distance arbalète lourde +4 (1d10/19-20)

Attaques spéciales canalisation d'énergie positive 5/jour (DD 14, 2d6), vague géante 5/jour (+6)

Pouvoir de domaine (NLS 4 ; concentration +6)

5/jour – double (4 rounds)

Sorts de prêtre préparés (NLS 4 ; concentration +6)

2^e – aide, armure instantanée (DD 14), convocation de monstres II, vague^D1^{er} – anathème (DD 13), blessures légères (DD 13), bulle d'air, brume de dissimulation^D, injonction (DD 13)

0 (à volonté) – création d'eau, purification de nourriture et d'eau, saignement (DD 13), stabilisation

D sorts de domaine ; Domaines Duperie, Eau (sous-domaine des Océans)

TACTIQUE

Pendant le combat. Sandara se jette *armure instantanée* (ce qui fait passer sa CA à 17) et *aide*. Elle prend chaque combat au sérieux et finit toujours ce qu'elle commence. Elle cible ses ennemis avec *anathème* et convoque un petit élémental ou 1d3 rats sanguinaires pour combattre à ses côtés.

Moral. Sandara est une personne têtue, une qualité qui lui vaudra peut-être d'être tuée un de ces jours. Elle ne se rend pas et n'abandonne jamais un combat à moins d'avoir donné tout ce qu'elle pouvait.

CARACTERISTIQUES

For 14, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 15, Cha 14

BBA +3, BMO +5, DMD 16

Dons Athlétisme, Attaques réflexes, Ecriture de parchemins

Compétences Bluff +6, Connaissances (religion) +4, Discrétion +6, Escalade +3, Estimation +4, Natation +5, Premiers secours +6, Profession (marin) +9

Langues commun

Équipement de combat parchemin de soins légers (2), parchemin de soins modérés (2) ; Équipement

divers armure de cuir, arbalète lourde avec 20 carreaux, rapière de maître, *tricorné de Besmara*, symbole de Besmara en bois d'ébène, pipe en terre (3), tabac à pipe, allume-feu (10)

POUVOIRS SPECIAUX

Vague géante (Sur). En une action simple, le personnage peut faire apparaître une puissante vague qui repousse ou attire vers lui une unique créature. Le prêtre effectue un test de manœuvre contre la cible en utilisant son niveau de prêtre + son modificateur de Sagesse comme BMO. En cas de réussite, il peut attirer ou repousser la cible comme s'il pratiquait une manœuvre de bousculade ou d'attraction.

Double (Mag). Le personnage se crée un double illusoire en utilisant une action de mouvement. Ce double fonctionne comme une *image miroir* unique qui persiste pour un nombre de rounds égal au niveau de prêtre du personnage ou jusqu'à ce qu'elle soit dissipée ou détruite. Le personnage ne peut jamais avoir plus d'un double en fonction. Cette capacité ne se cumule pas avec le sort d'*image miroir*.

NOTE COMPLEMENTAIRES

Humaine prêtresse de Besmara 5

Humanoïde de taille M (humain)

Init +1 ; Sens Perception +2



DEFENSE

CA 13, contact 11, dépourvu 12 (armure +2, Dex +1)

pv 31 (5d8+5)

Ref +2, Vig +4, Vol +6

ATTAQUE

Vitesse 6 cases (9 m)

Corps à corps rapière de maître +6 (1d6+2/18-20) ou rapière de maître +4 (1d6+2/18-20) et dague +4 (1d4+1/19-20)

A distance arbalète lourde +4 (1d10/19-20)

Attaques spéciales canalisation d'énergie positive 5/jour (DD 14, 3d6), vague géante 5/jour (+7)

Pouvoir de domaine (NLS 5 ; concentration +7)

5/jour – double (5 rounds)

Sorts de prêtre préparés (NLS 5 ; concentration +7)

3è – *bénédictio de la taupe, marche sur l'onde*^D2è – *aide, armure instantanée* (DD 14), *convocation de monstres II, vague*^D1^{er} – *anathème* (DD 13), *bouclier entropique, bulle d'air, brume de dissimulation*^D, *injonction* (DD 13)0 (à volonté) – *création d'eau, purification de nourriture et d'eau, saignement* (DD 13), *stabilisation*

D sorts de domaine ; Domaines Duperie, Eau (sous-domaine des Océans)

CARACTERISTIQUES

For 14, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 15, Cha 14

BBA +3, BMO +5, DMD 16

Dons Athlétisme, Attaques réflexes, Combat à 2 armes, Ecriture de parchemins

Compétences Bluff +6, Connaissances (histoire) +4, Connaissances (religion) +5, Discrétion +6, Escalade +3, Estimation +4, Natation +5, Premiers secours +7, Profession (marin) +9

Langues commun

Equipement de combat *parchemin de soins légers* (2), *parchemin de soins modérés* (2) ; Equipement diversarmure de cuir, arbalète lourde avec 20 carreaux, dague de maître, rapière de maître, *tricornes de Besmara*, symbole de Besmara en bois d'ébène, pipe en terre (3), tabac à pipe, allume-feu (10)

POUVOIRS SPECIAUX

Vague géante (Sur). En une action simple, le personnage peut faire apparaître une puissante vague qui repousse ou attire vers lui une unique créature. Le

prêtre effectue un test de manœuvre contre la cible en utilisant son niveau de prêtre + son modificateur de Sagesse comme BMO. En cas de réussite, il peut attirer ou repousser la cible comme s'il pratiquait une manœuvre de bousculade ou d'attraction.

Double (Mag). Le personnage se crée un double illusoire en utilisant une action de mouvement. Ce double fonctionne comme une *image miroir* unique qui persiste pour un nombre de rounds égal au niveau de prêtre du personnage ou jusqu'à ce qu'elle soit dissipée ou détruite. Le personnage ne peut jamais avoir plus d'un double en fonction. Cette capacité ne se cumule pas avec le sort d'*image miroir*.

NOTE COMPLEMENTAIRES

