Sœur Marée

Prêtresse des tempêtes

Humaine **Clerc 3** — **Domaine de la tempête**

Niveau 3 • Bonus de maîtrise +2 • Expérience 900



« Les tempêtes parlent toujours à ceux qui veulent bien écouter. »

PV	CA	Vitesse	Initiative
24	18	9 m	-1
PV actuels	Cottes de mailles + bouclier		

Caractéristiques

Perception passive 15

	Score	Mod.
Force	16	+3
Dextérité	9	-1
Constitution	14	+2
Intelligence	11	+0
Sagesse	16	+3
Charisme	11	+0

Jets de sauvegarde

Sagesse +5 — Charisme +2

Compétences

Perception +5 — Médecine +5

Intuition +5 — Religion +2

Personnalité

Trait : J'écoute toujours le vent avant de prendre une décision importante.

Défaut : Ma superstition ressemble parfois beaucoup à de la paranoïa.

Lien : Depuis le début de cette mission, je suis convaincue que la Cloche aurait dû rester au fond de l'océan.

Attaques

Marteau de guerre

Attaque : +5 pour toucher

Dégâts : 1d8 + 3 contondants

Sorts

Attaque magique : +5

DD de sauvegarde des sorts : 13

Canalisation d'énergie divine

1 utilisation par repos court ou long.

Colère destructrice

Quand Sœur Marée inflige des dégâts de foudre ou de tonnerre, elle peut infliger les dégâts maximums au lieu de lancer les dés. Exemple : Fracassement = 24 dégâts.

Courroux de la tempête

3 fois par repos long.

Quand une créature à 1,50 m touche Sœur Marée, elle peut utiliser sa réaction. Jet de Dextérité DD 13. La cible subit 2d8 dégâts de foudre ou de tonnerre, ou la moitié en cas de réussite.

Emplacements de sorts

Niveau 1 : **4**

Niveau 2 : **2**

Tours de magie

Assistance

Ajoute 1d4 au prochain test de caractéristique d'un allié.

Flamme sacrée

Jet de Dextérité DD 13, échec : 1d8 dégâts radiants.

Thaumaturgie

Petits effets surnaturels liés à la voix, au vent et au tonnerre.

Sorts préparés

Niveau 1

- **Bénédiction** — Jusqu'à trois créatures ajoutent 1d4 à leurs attaques et jets de sauvegarde. Concentration.
- **Mot de guérison** — Action bonus, soigne 1d4 + 3 PV à distance.
- **Rayon traçant** — Attaque magique à distance +5, 4d6 dégâts radiants ; la prochaine attaque contre la cible a l'avantage.
- **Sanctuaire** — Protège temporairement une créature.

Niveau 2

- **Arme spirituelle** — Action bonus, attaque +5, 1d8 + 3 dégâts de force, sans concentration.
- **Aide** — Augmente de 5 le maximum de PV et les PV actuels de trois créatures pendant 8 heures.

Sorts du domaine

Toujours préparés.

Niveau 1

- **Nappe de brouillard**
- **Vague tonnante** — Jet de Constitution DD 13, 2d8 dégâts de tonnerre et repousse de 3 m.

Niveau 2

- **Bourrasque**
- **Fracassement** — Zone 3 m, jet de Constitution DD 13, 3d8 dégâts de tonnerre.

Si tu débutes

- Si plusieurs alliés vont combattre : lance Bénédiction.
- Si quelqu'un tombe à 0 PV : Mot de guérison.
- **Pour attaquer :** Marteau de guerre ou Éclair traçant.
- **Contre plusieurs ennemis :** Fracassement.
- **Gros moment héroïque :** Fracassement + Colère destructrice = 24 dégâts.

Équipement

- Marteau de guerre
- Bouclier
- Cotte de mailles
- Symbole sacré
- Arbalète légère + 20 carreaux
- Sac d'exploration
- Corde (15 m)
- Rations (5 jours)
- Gourde
- 25 PO

Farouche. Lucide. Implacable.

« Certaines voix venues des profondeurs ne devraient jamais recevoir de réponse. »