

BARDE (NIVEAU 1)

Petit et bien habillé, Lem semble toujours avoir un sourire au visage et une blague appropriée à chaque situation. Il est toujours prêt à soutenir les gens qui se font marcher dessus.

LEM

Halfelin (m) barde 1

Humanoïde (halfelin) de taille P, CG

Init +2; Sens Perception +2

DÉFENSE

CA 15, contact 13, pris au dépourvu 13 (+2 armure, +2 Dex, +1 taille)

pv 11 (1d8+3)

Vig +3, Réf +5, Vol +3; +2 vs peur

ATTAQUE

VD 4 cases (6 m)

Corps à corps épée courte, +3 (1d4-1/19-20)

Distance fronde, +3 (1d3-1)

Attaques spéciales représentation bardique 8 round/jour (contre-chant, distraction, fascination, inspiration vaillante +1)

Sorts de Barde connus (NLS 1; concentration +5)

1^{er} (2/jour) – charme personne (DD15), sommeil (DD15)

0 (à volonté) – détection de la magie, lumières dansantes, prestidigitation, son imaginaire (DD14)

CARACTÉRISTIQUES

For 8, Dex 14, Con 14, Int 13, Sag 10, Cha 18

BBA +0; BMO -2; DMD 10

Dons Attaque en finesse*

Compétences Acrobaties +8 (+4 pour sauter), Bluff +9, Connaissance (mystère) +6, Connaissance (noblesse) +6, Escalade +1, Diplomatie +8, Perception +2, Psychologie +4, Représentation (scène) +4, Représentation (instruments à vent) +8

Traits barateneur*, combattant de la liberté

Langues Commun, Elfe, Halfelin

Particularités savoir bardique +1*

Équipement de combat *potion de repli expéditif, parchemin de soins*

légers, chausse-trappes, bâton fumigène; **Autre Équipement** armure de cuir, épée courte, fronde et 10 billes, sac à dos, paille, flûte, lanterne à capuchon, étui à parchemin, corde de soie (15 m), sacoches à composants, ration de survie (2), outre, 2 po

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

CAPACITÉS SPÉCIALES

Combattant de la liberté Lem gagne un bonus de trait de +1 à tous les jets de compétences ou d'attaque effectués lorsqu'il tente d'échapper à la capture ou d'aider un esclave à s'enfuir.

Représentation bardique Lem peut commencer une représentation bardique avec une action simple et la maintenir chaque round pour une action libre. Il peut maintenir ses représentations pendant 8 rounds par jour, avec un seul effet à la fois. Voir le Manuel du joueur p35 pour plus de détail.

Contre-chant : Lem effectue un jet de Représentation (instrument à vent). Toutes les créatures à 6 cases (lui y compris) qui sont affectées par une attaque magique de son ou basée sur le langage peuvent utiliser ce jet à la place de leur jet de sauvegarde. Si elle est déjà sous l'effet d'une telle attaque, elle gagne un nouveau jet de sauvegarde à chaque round, mais doit prendre le résultat de la représentation.

Distraction : cela marche comme contre-chant, mais avec Représentation (scène) et fonctionne contre les illusions (mirage ou chimère).

Fascination : chaque créature à 18 cases qui peuvent voir, entendre et prêter attention à Lem doit faire un jet de Volonté (DD14). Si elle rate, la créature s'assied calmement et suit avec attention le spectacle tant qu'il dure, subissant un malus de -4 à tous les tests de compétence faits en réaction à ce qui l'entoure. Une menace potentielle donne le droit à la créature à un nouveau jet de sauvegarde, tandis qu'une menace certaine interrompt automatiquement la fascination.

Inspiration vaillante : Lem et les alliés qui peuvent l'entendre gagnent un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur et de charme et d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Sorts Lem connaît les sorts suivants, ou les a sur parchemin. Pour une description détaillée, se référer au chapitre 10 du Manuel des Joueurs.

Charme personne : rend une personne à 5 cases de Lem amicale pendant 1 heure.

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

Lumières dansantes : crée des torches et autres lumières

Prestidigitation : tours de passe-passe magiques

Sommeil : endort magiquement 4 DV de créatures.

Son imaginaire : crée un son illusoire

Bien que Lem a été élevé dans une riche maison, ce n'était que parce qu'il est né esclave. Il a appris à dire ce que ses maîtres souhaitaient entendre, ce qui lui permit d'obtenir les emplois les moins onéreux – comme jouer de la flûte lors des réunions familiales. Mais lorsque les siens durent être sacrifiés à un diable, Lem mit le feu au manoir et veilla à ce que l'ensemble de ses proches halfelins soient à l'abri dans le quartier des esclaves. Lem fut choqué de les voir se précipiter dans une tentative désespérée pour éteindre les flammes. Comme l'endroit brûlait et les halfelins déploraient la perte de leur logement, Lem s'enfuit, amer et désespéré. Toujours prompts à côté de l'opprimé, Lem a appris que ses traits de caractères les plus puissants sont son optimisme et son sens de l'humour.



“Inutile de paraître si triste, vous autres !
Je peinerai à appeler cela une mort certaine !”

BARDE (NIVEAU 4)

Petit et bien habillé, Lem semble toujours avoir un sourire au visage et une blague appropriée à chaque situation. Il est toujours prêt à soutenir les gens qui se font marcher dessus.

LEM

Halfelin (m) barde 4

Humanoïde (halfelin) de taille P, CG

Init +2; Sens Perception +2

DÉFENSE

CA 17, contact 13, pris au dépourvu 15 (+4 armure, +2 Dex, +1 taille)

pv 35 (4d8+12)

Vig +5, Réf +8, Vol +6; +4 vs représentation bardique, les effets de sons et les effets de langages; +2 vs peur

ATTAQUE

VD 4 cases (6 m)

Corps à corps épée courte +1, +7 (1d4/19-20)

Distance fronde, +6 (1d3-1)

Attaques spéciales représentation bardique 20 round/jour (contre-chant, distraction, fascination, inspiration vaillante +1, inspiration talentueuse +2)

Sorts de Barde connus (NLS 4; concentration +8)

2^{ème} (2/jour) – *héroïsme, invisibilité*

1^{er} (4/jour) – *charme personne (DD15), fou rire (DD15), grasse, sommeil (DD15)*

o (à volonté) – *détection de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire (DD14)*

CARACTÉRISTIQUES

For 8, Dex 14, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 18

BBA +3; BMO +1; DMD 13

Dons Attaque en finesse*, Représentations supplémentaires*

Compétences Acrobaties +9 (+5 pour sauter), Bluff +12, Connaissance (mystère) +10, Connaissance (noblesse) +10, Discrétion +11, Escalade +1, Diplomatie +11, Perception +2, Psychologie +7, Représentation (scène) +11, Représentation (instruments à vent) +11

Traits barateneur*, combattant de la liberté

Langues Commun, Elfe, Halfelin

Particularités savoir bardique +2*, versatilité artistique (instr. à vent)

Équipement de combat *potion de soins modérés (2), parchemin de silence, parchemin de compréhension des langages, parchemin de poussières scintillantes, baguette de soins légers (19 charges), chausse-trappes, bâton fumigène; Autre Équipement armure de cuir cloutée +1, épée courte +1, fronde et 10 billes, cape de résistance +1, solvant universel (2), sac à dos, paillasse, flûte de maître, lanterne à capuchon, étui à parchemin, corde de soie (15 m), sacoche à composants, ration de survie (2), outre, 7 po*

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

CAPACITÉS SPÉCIALES

Combattant de la liberté Lem gagne un bonus de trait de +1 à tous les

jets de compétences ou d'attaque effectués lorsqu'il tente d'échapper à la capture ou d'aider un esclave à s'enfuir.

Représentation bardique Lem peut commencer une représentation bardique avec une action simple et la maintenir chaque round pour une action libre. Il peut maintenir ses représentations pendant 8 rounds par jour, avec un seul effet à la fois. Voir le Manuel du joueur p35 pour plus de détail.

Contre-chant : Lem effectue un jet de Représentation (instrument à vent). Toutes les créatures à 6 cases (lui y compris) qui sont affectées par une attaque magique de son ou basée sur le langage peuvent utiliser ce jet à la place de leur jet de sauvegarde. Si elle est déjà sous l'effet d'une telle attaque, elle gagne un nouveau jet de sauvegarde à chaque round, mais doit prendre le résultat de la représentation.

Distraction : cela marche comme contre-chant, mais avec Représentation (scène) et fonctionne contre les illusions (mirage ou chimère).

Fascination : chaque créature à 18 cases qui peuvent voir, entendre et prêter attention à Lem doit faire un jet de Volonté (DD14). Si elle rate, la créature s'assied calmement et suit avec attention le spectacle tant qu'il dure, subissant un malus de -4 à tous les tests de compétence faits en réaction à ce qui l'entoure. Une menace potentielle donne le droit à la créature à un nouveau jet de sauvegarde, tandis qu'une menace certaine interrompt automatiquement la fascination.

Inspiration vaillante : Lem et les alliés qui peuvent l'entendre gagnent un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur et de charme et d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Inspiration talentueuse : Lem choisit une compétence pour laquelle tous les alliés qui l'entendent gagnent un bonus de +2.

Versatilité artistique Lem peut utiliser sa compétence Représentation (instr. à vent) pour faire des tests de Diplomatie ou de Dressage.

Bien que Lem a été élevé dans une riche maison, ce n'était que parce qu'il est né esclave. Il a appris à dire ce que ses maîtres souhaitaient entendre, ce qui lui permit d'obtenir les emplois les moins onéreux – comme jouer de la flûte lors des réunions familiales. Mais lorsque les siens durent être sacrifiés à un diable, Lem mit le feu au manoir et veilla à ce que l'ensemble de ses proches halfelins soient à l'abri dans le quartier des esclaves. Lem fut choqué de les voir se précipiter dans une tentative désespérée pour éteindre les flammes. Comme l'endroit brûlait et les halfelins déploraient la perte de leur logement, Lem s'enfuit, amer et désespéré. Toujours prompts à côté de l'opprimé, Lem a appris que ses traits de caractères les plus puissants sont son optimisme et son sens de l'humour.



“Inutile de paraître si triste, vous autres !
Je peinerai à appeler cela une mort certaine !”

BARDE (NIVEAU 7)

Petit et bien habillé, Lem semble toujours avoir un sourire au visage et une blague appropriée à chaque situation. Il est toujours prêt à soutenir les gens qui se font marcher dessus.

LEM

Halfelin (m) barde 7

Humanoïde (halfelin) de taille P, CG

Init +2; Sens Perception +2

DÉFENSE

CA 20, contact 15, pris au dépourvu 17 (+5 armure, +1 parade, +2 Dex, +1 esquive, +1 taille)

pv 66 (7d8+28)

Vig +6, Réf +9, Vol +7; +4 vs représentation bardique, les effets de sons et les effets de langages; +2 vs peur

ATTAQUE

VD 4 cases (6 m)

Corps à corps épée courte +1, +9 (1d4/19-20)

Distance fronde, +8 (1d3-1)

Attaques spéciales représentation bardique 27 round/jour (action de mouvement; contre-chant, distraction, fascination, inspiration vaillante +2, inspiration talentueuse +3, suggestion)

Sorts de Barde connus (NLS 7; concentration +12)

3^{ème} (2/jour) – rapidité, sommeil profond (DD18)

2^{ème} (4/jour) – héroïsme, invisibilité, silence (DD17), suggestion (DD17)

1^{er} (6/jour) – charme personne (DD16), fou rire (DD16), graisse, regain d'assurance, sommeil (DD16)

o (à volonté) – détection de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire (DD15)

CARACTÉRISTIQUES

For 8, Dex 14, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 20

BBA +5; BMO +3; DMD 17

Dons Attaque en finesse*, Esquive*, Représentations supplémentaires*, Robustesse*

Compétences Acrobaties +10 (+6 pour sauter), Bluff +16, Connaissance (mystère) +15, Connaissance (noblesse) +15, Discrétion +13, Escalade +1, Diplomatie +15, Perception +2, Psychologie +10, Représentation (scène) +15, Représentation (instruments à vent) +15

Traits baratineur*, combattant de la liberté

Langues Commun, Elfe, Gobelin, Halfelin

Particularités savoir bardique +3*, versatilité artistique (instr. à vent, scène)

Équipement de combat sceptre de métamagie mineure d'extension de durée, potion de soins importants, potion de repli expéditif, parchemin de charme monstre, parchemin de compréhension des langages, parchemin de poussières scintillantes, baguette de soins légers (24 charges), baguette de dissipation de la magie (12 charges), solvant universel (2), chausse-trappes, bâton fumigène; Autre Équipement armure de cuir cloutée +2, épée courte +1, fronde et 10 billes, cape de résistance +1, bandeau de belle allure +2, anneau de protection +1,

anneau de feuille morte, sac à dos, paille, flûte de maître, lanterne à capuchon, étui à parchemin, corde de soie (15 m), sacoche à composants, ration de survie (2), outre, 7 po

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

CAPACITÉS SPÉCIALES

Combattant de la liberté Lem gagne un bonus de trait de +1 à tous les jets de compétences ou d'attaque effectués lorsqu'il tente d'échapper à la capture ou d'aider un esclave à s'enfuir.

Maître du savoir Lem peut faire 10 à ses jets de Connaissance (mystère) et Connaissance (noblesse). Une fois par jour, il peut faire 20 à n'importe quel jet de Connaissance.

Représentation bardique Lem peut commencer une représentation bardique avec une action simple et la maintenir chaque round pour une action libre. Il peut maintenir ses représentations pendant 8 rounds par jour, avec un seul effet à la fois. Voir le Manuel du joueur p35 pour plus de détail.

Contre-chant : Lem effectue un jet de Représentation (instrument à vent). Toutes les créatures à 6 cases (lui y compris) qui sont affectées par une attaque magique de son ou basée sur le langage peuvent utiliser ce jet à la place de leur jet de sauvegarde. Si elle est déjà sous l'effet d'une telle attaque, elle gagne un nouveau jet de sauvegarde à chaque round, mais doit prendre le résultat de la représentation.

Distraction : cela marche comme contre-chant, mais avec Représentation (scène) et fonctionne contre les illusions (mirage ou chimère).

Fascination : chaque créature à 18 cases qui peuvent voir, entendre et prêter attention à Lem doit faire un jet de Volonté (DD14). Si elle rate, la créature s'assied calmement et suit avec attention le spectacle tant qu'il dure, subissant un malus de -4 à tous les tests de compétence faits en réaction à ce qui l'entoure. Une menace potentielle donne le droit à la créature à un nouveau jet de sauvegarde, tandis qu'une menace certaine interrompt automatiquement la fascination.

Inspiration vaillante : Lem et les alliés qui peuvent l'entendre gagnent un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur et de charme et d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Inspiration talentueuse : Lem choisit une compétence pour laquelle tous les alliés qui l'entendent gagnent un bonus de +3

Suggestion Lem peut tenter une suggestion (comme le sort) sur une créature qu'il a fasciné (DD18).

Versatilité artistique Lem peut utiliser sa compétence Représentation (instr. à vent) pour faire des tests de Diplomatie ou de Dressage, et Représentation (scène) à la place de Bluff ou Intimidation.

Bien que Lem a été élevé dans une riche maison, ce n'était que parce qu'il est né esclave. Il a appris à dire ce que ses maîtres



souhaitaient entendre, ce qui lui permit d'obtenir les emplois les moins onéreux – comme jouer de la flûte lors des réunions familiales. Mais lorsque les siens durent être sacrifiés à un diable, Lem mit le feu au manoir et veilla à ce que l'ensemble de ses proches halfelins soient à l'abri dans le quartier des esclaves. Lem fut choqué de les voir se précipiter dans une tentative désespérée pour éteindre les flammes. Comme l'endroit brûlait et les halfelins déploraient la perte de leur logement, Lem s'enfuit, amer et désemparé. Toujours prompts à côté de l'opprimé, Lem a appris que ses traits de caractères les plus puissants sont son optimisme et son sens de l'humour.

**“Inutile de paraître si triste, vous autres !
Je peinerai à appeler cela une mort certaine !”**