

Lem**Barde 1**

ASCENDANCE Halfelin (flegmatique)

HISTORIQUE Bateleur

VITESSE 7m50

PERCEPTION +6 (Expert)

ALIGNEMENT Chaotique Bon

LANGUES Commun, Halfelin, Infernal

FORCE**FOR** 8

Mod (-1)

DEXTERITÉ**DEX** 16

Mod (+3)

CONSTITUTION**CON** 12

Mod (+1)

INTELLIGENCE**INT** 12

Mod (+1)

SAGESSE**SAG** 12

Mod (+1)

CHARISME**CHA** 18

Mod (+4)

FRAPPES**CAC** ➔ Épée courte +6 (*agile, finesse, versatile T*), 1d6-1 perforant**Distance** ➔ Arc court +6 (*mortel d10, portée 18 mètres*), 1d6 perforant**COMPÉTENCES**

Acrobaties (DEX)

+6*

Arcane (INT)

+1

Artisanat (INT)

+1

Athlétisme (FOR)

-1

Connaissance du théâtre (INT)

+4*

Connaissance (INT)

-

Diplomatie (CHA)

+7*

Discretion (DEX)

+6*

Duperie (CHA)

+7*

Intimidation (CHA)

+4

Médecine (SAG)

+1

Nature (SAG)

+1

Occultisme (INT)

+4*

Religion (SAG)

+1

Représentation (CHA)

+7*

Société (INT)

+4*

Survie (SAG)

+1

Vol (DEX)

+6*

* Qualifié **Expert ***Maître

DONS ET CAPACITÉS

Don ancestral	Chance halfeline, Yeux perçants
Don de classe	Composition prolongée
Dons de compétence	Représentation fascinante
Capacités de classe	Muse (virtuose), Incantation occulte, Sorts de composition

DÉFENSE

Points de vie

15

Classe d'armure

17

Vigueur

+4

Réflexes

+6

Volonté

+6

Halfelin flegmatique : Lem a un bonus pour les jets de sauvegarde contre les effets émotionnels.**SORTS**

Attaque de sorts +7 DD 17

Sorts de focalisation	<i>Composition prolongée, Contre-représentation</i>
Tours de magie (à volonté) :	<i>Hébètement, Inspiration vaillante, Lumière, Prestidigitation, Projectile télékinésique, Son imaginaire</i>
Niveau 1 (2 par jour au choix) :	<i>Apaiser, Charme, Terreur</i>

INVENTAIRE

Encombrement	Porté : 2,7 L; Stocké : 6 L
Porté	sac à dos, armure matelassée, flûte, élixir de vie mineur, arc court (20 flèches), épée courte, outils de voleur (3 crochets de rechange), pierre à tonnerre inférieure
Stocké	sac de couchage, bougie (10), silex et amorce, rations (3 semaines), étui à parchemins, gourde, kit d'écriture
Richesse	1 PO, 7 PA, 6 PC

**QU'EST-CE QU'UN BARDE ?**

Vous êtes un maître des arts, un spécialiste des secrets enfouis, et un beau-parleur captivant. Vous utilisez vos mélodies infusées de magie pour influencer les esprits et porter les âmes vers de nouveaux sommets d'héroïsme.

INVENTAIRE

Les règles suivantes s'appliquent à l'inventaire de Lem.

Agile (trait) A chaque round, la pénalité d'attaques multiples que vous subissez pour la deuxième attaque avec cette arme est -4 au lieu de -5, et -8 au lieu de -10 pour la troisième attaque et les suivantes du round.

Elixir de vie, Mineur (alchimie, consommable, élixir, guérison) **Activer** (Interaction); **Effet** : vous regagnez 1d6 points de vie et gagnez un bonus d'objet de +1 à vos jets de sauvegarde contre les maladies et les poisons pendant 10 minutes.

Finesse (trait) Vous pouvez utiliser votre modificateur de Dextérité plutôt que de Force pour vos jets d'attaque avec cette arme de corps-à-corps.

Mortel (trait) : Sur un coup critique, ajoutez le dé aux dégâts de l'arme, après avoir doublé les dégâts.

Outils de voleur Ces outils sont nécessaires pour Crocheter une Serrure ou Désamorcer des Dispositifs.

Pierre à tonnerre, Inférieure (alchimie, bombe, consommable, sonique, éclaboussure) **Activation** Frappe; **Effet** Cette bombe inflige 1d4 dégâts soniques et 1 dégât sonique d'éclaboussure. Les créatures à moins de 3 mètres qui échouent à un jet de sauvegarde de Vigueur de DD 17 sont assourdies jusqu'à la fin de leur prochain tour.

Sac à dos : Un sac à dos peut contenir jusqu'à 4 unités d'Encombrement en termes d'équipement. Si vous tenez le sac à dos à la main ou s'il est rangé au lieu de le porter sur votre dos, son encombrement est léger (L) au lieu de négligeable. Les 2 premières unités d'Encombrement de l'équipement stocké dans votre sac à dos ne sont pas comptabilisées dans votre Encombrement total.

Versatile (trait) : Une arme versatile peut infliger un type de dégât alternatif. Par exemple, une arme perforante qui a le trait "versatile T" peut être utilisée pour infliger des dégâts perforants ou tranchants. Il faut choisir le type de dégât à chaque attaque.

DONS ET CAPACITÉS

Les dons et capacités de Lem sont décrits ci-dessous.

Chance halfeline (fortune) **Fréquence** une fois par jour; **Déclencheur** Vous échouez à un test de compétence ou à un jet de sauvegarde. **Effet** Vous pouvez relancer le dé, mais vous devez obligatoirement utiliser le 2^{ème} résultat, même s'il est pire que le premier.

Halfelin flegmatique Votre capacité à garder la tête froide même quand le sort vous est défavorable vous rend très fiable. Quand vous obtenez un succès lors d'un jet de sauvegarde contre un effet émotionnel, vous obtenez un succès critique à la place.

Incantation occulte : Vous pouvez lancer des Sorts de type occulte. Vous pouvez généralement utiliser un instrument pour les sorts requérant un composant sonique ou matériel, tant que vous utilisez au moins une main pour le tenir. Si vous le faites, vous n'avez pas besoin de composant matériel ou d'une sacoche de composants. De même, vous pouvez généralement jouer d'un instrument au lieu de parler pour les sorts requérant un composant verbal. Les sorts que vous avez dans votre répertoire sont détaillés dans la section suivante.

Muse (Virtuose) : Votre muse vous confère le sort de focalisation *Composition prolongée*.

Points de Focalisation : vous gagnez une réserve de Points de Focalisation qui vous permet de lancer les sorts de composition suivants : *Composition prolongée* et *Contre-représentation*. Ces sorts coûtent 1 PF. Votre total de PF actuel est de 2. Lem peut aussi utiliser le tour de magie de composition *Inspiration vaillante* qui ne lui coûte pas de PF.

Inspiration vaillante (barde, tour de magie, composition, émotion, enchantement, mental); **Incantation** verbal; **Zone d'effet** émanation de 18 mètres; **Durée** 1 tour; **Effet** Vous inspirez tous vos alliés dans un rayon de 18 mètres autour de vous, ils gagnent un bonus de statut de +1 à leurs jets d'attaque, de dégâts et à leurs jets de sauvegarde contre les effets de peur.

Composition prolongée (barde, enchantement) **Incantation** verbal; **Effet** Si votre prochaine action est de lancer un tour de magie de composition comme *Inspiration vaillante*, faites un test de Représentation. Le DD est le DD de difficulté standard correspondant à la cible de plus haut niveau de votre composition. L'effet dépend du résultat du test :

Succès critique La composition dure 4 tours.

Succès La composition dure 3 tours.

Échec La composition ne dure qu'un tour, mais vous n'utilisez pas de point de focalisation pour lancer ce sort.

Contre-représentation (composition, enchantement, fortune, mental) **Incantation** verbal; **Zone d'effet** émanation de 18 mètres; **Effet** Votre représentation vous inspire ainsi que vos alliés. Faites un test de Représentation (avec le trait audible si le déclencheur est audible, visuel si le déclencheur est visuel). Vous et vos alliés dans la zone d'effet pouvez utiliser le meilleur résultat entre le test de Représentation et vos jets de sauvegarde.

Yeux perçants : Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 quand vous Cherchez des créatures non-détectées à moins de 9 mètres de vous. De plus, quand vous visez un adversaire masqué ou caché, réduisez le DD du test nu à 3 pour une cible masquée et à 9 pour une cible cachée.



SORTS

Lem peut lancer des sorts de manière spontanée. Il peut lancer les tours de magie suivants à volonté :

Hébètement (tour de magie, enchantement, mental, non létal); **Incantation** somatique, verbal; **Effet** Vous lancez une décharge mentale qui obscurcit l'esprit de la cible. La décharge inflige 1d4 dégâts mentaux. La cible effectue un jet de sauvegarde de Volonté basique. Si elle obtient un échec critique, la cible est aussi étourdie 1.

Lumière (tour de magie, évocation, lumière); **Incantation** somatique, verbal; **Portée** contact; **Cible** 1 objet de valeur d'Encombrement 1 ou moins, soit non porté, soit possédé par vous ou une créature consentante; **Effet** L'objet luit, émettant de la lumière dans une zone d'émanation de 6 m de rayon (et une lumière faible dans les 6 m suivants), à la manière d'une torche. Si vous lancez ce sort à nouveau sur une autre cible, la première cesse de luire.

Prestidigitation (tour de magie, évocation); **Incantation** somatique, verbal; **Portée** 3 mètres; **Cible** 1 objet; **Effet** Vous accomplissez des tâches simples tout en maintenant le sort. Cela comprend des choses comme cuire une petite quantité de nourriture, soulever ou manipuler un petit objet ou nettoyer des vêtements.

Projectile télékinésique (tour de magie, attaque, évocation) ; **Incantation** verbal; **Portée** 9 mètres; **Cible** 1 créature; **Effet** Vous projetez sur un ennemi un objet inutilisé situé à portée du sort et qui a une valeur d'Encombrement maximale de 1. Faites un jet d'attaque à distance contre la cible. Si vous touchez, vous infligez 1d6+4 dégâts contondants, perforant ou tranchant à la cible. Aucune propriété magique ou trait de l'objet projeté ne peut affecter le jet d'attaque ou les dégâts. Les dégâts sont doublés en cas de succès critique.

Son imaginaire (tour de magie, audible, illusion) **Incantation** somatique, verbal; **Portée** 9 mètres; **Durée** Maintenu; **Effet** Vous créez des bruits simples illusoire qui émanent d'un endroit situé à moins de 9 mètres. Le volume maximum de ces sons est équivalent au son de 4 humains qui crient, mais vous ne pouvez pas créer de mots intelligibles ou des sons complexes (tel que de la musique).

Lem peut lancer 2 sorts de niveau 1 par jour au choix, parmi les suivants :

Apaiser (émotion, enchantement, guérison, mental); **Incantation** somatique, verbal; **Portée** 9 mètres; **Cible** 1 créature vivante et consentante; **Durée** 1 minute; **Effet** Vous apaisez l'esprit d'une créature consentante située à moins de 9 mètres. Vous renforcez ses défenses mentales et soignez ses blessures. La cible regagne 1d10+4 Points de Vie et gagne un bonus de statut de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux pendant 1 minute.

Charme (émotion, enchantement, mise hors de combat, mental); **Incantation** somatique, verbal; **Portée** 9 mètres; **Cible** 1 créature; **Durée** 1 heure; **Effet** Pour votre cible, vos paroles sont comme du miel pour ses oreilles et votre visage semble baigné d'un halo onirique. Elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Volonté, avec un bonus de +4 si vous ou vos alliés l'avez menacé ou attaquée récemment.

Vous pouvez Désactiver le sort. Si vous effectuez des actions hostiles contre la cible, le sort se dissipe. Quand le sort prend fin, la cible ne se rend pas forcément compte qu'elle était sous votre emprise, sauf si ses objectifs étaient incompatibles avec une relation amicale avec vous ou avec les actions que vous lui avez persuadé d'entreprendre. Cela veut dire que vous pourriez continuer à avoir des relations amicales avec elle via des méthodes plus communes.

Succès critique : La cible n'est pas affectée par le sort et a conscience que vous avez essayé de la charmer.

Succès La cible n'est pas affectée et pense que votre sort était un sort inoffensif autre que *Charme*, sauf si elle Identifie le Sort (cf page 305 du Livre de Base Pathfinder).

Échec La cible devient amicale envers vous. Si elle était déjà amicale, elle devient serviable. Elle ne peut pas effectuer d'action hostile envers vous.

Échec critique La cible devient serviable. Elle ne peut pas effectuer d'action hostile envers vous.

Terreur (émotion, enchantement, peur, mental); **Incantation** somatique, verbal; **Portée** 9 mètres; **Cible** 1 créature; **Effet** Vous saisissez de terreur l'esprit de la créature. Elle doit faire un jet de sauvegarde de Volonté :

Succès critique : La créature n'est pas affectée par le sort.

Succès La cible est Effrayée 1.

Échec La cible est Effrayée 2.

Échec critique La cible est Effrayée 3 et En Fuite pendant 1 round.