

Fiche de Joinon Vitutta Rikeri Chantarbre

Race:	Nain d'or	Classe et niveau:	Barde 2
Alignement:	Neutre Bon (0/0)	Divinité tutélaire:	Dugmaren Brillétoe
Région natale:	Montagnes Galènes	Guilde:	L'Assemblée
NGE:	2	Expérience:	-

Cat. de taille:	M	Age:	50 ans	Taille:	1,27 m	Poids:	133 kg
Yeux:	Marrons	Peau:	Cuivrée	Cheveux:	Roux	Sexe:	M

Caractéristique	Valeur	Modif.
Force	8	-1
Dextérité	10	0
Constitution	12	+1
Intelligence	14	+2
Sagesse	12	+1
Charisme	16	+3

Vitesse au sol:	De base	En charge
	6 m	6 m

Points de vie	Actuels	Dégâts non-létaux
7	7	-

Jets de sauvegarde	Total	Bonus de base	Modif. de carac.	Modif. magique	Modif. divers	Modif. temporaire
Réflexes (Dex)	+3	+3	0	-	-	-
Vigueur (Con)	+1	0	+1	-	-	-
Volonté (Sag)	+4	+3	+1	-	-	-

Modificateurs conditionnels:

- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison.
 - Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques.
-

Particularités raciales:

- +2 en Constitution, -2 en Dextérité. Les Nains d'Or sont solides et résistants, mais pas aussi agiles et rapides que les autres races.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les nains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 mètres. De plus, ils peuvent se déplacer à cette vitesse même lorsqu'ils portent une armure intermédiaire ou lourde, ou une charge intermédiaire ou lourde (contrairement aux autres créatures, dont la vitesse est réduite dans cette situation).
- Vision dans le noir. Les nains voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc) mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.
- Connaissance de la pierre. Cette faculté leur confère un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, ce qui leur permet entre autres de repérer les murs coulissants, les pièges à base de pierre, les constructions récentes (même si celles-ci ont été conçues pour se mêler à l'ancien), les planchers et plafonds dangereux, etc. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un nain approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas.
- Armes familières. Les nains peuvent considérer la hache de guerre naine et l'urgrosh nain comme des armes de guerre plutôt que comme des armes exotiques.
- Stabilité. Les nains sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol (et pas en train de grimper, de voler ou

sur une monture).

- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les aberrations. Les Nains d'Or apprennent des techniques de combat spéciales dont ils se servent face aux nombreuses créatures étranges vivant dans l'Outreterre.
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant. Notez que lorsque le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA (par exemple, quand il est pris au dépourvu), il perd également ce bonus d'esquive.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Estimation liés aux objets métalliques ou en pierre.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat liés à la pierre ou aux métaux.
- Langues connues d'office : commune, nains, région natale. Langues supplémentaires : géants, gnome, gobeline, shaaran, terreuse, untheric.
- Classe de prédilection, Guerrier. La classe de guerrier d'un nain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Aptitudes de classe :

• Armes et armures. Le barde est formé au maniement de toutes les armes courantes et des arcs courts, épées courtes, épées longues, fouets, matraques et rapières, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères.

Puisque les composantes gestuelles nécessaires à l'incantation des sorts de barde sont relativement simples, le port d'une armure légère n'entraîne pas de risque d'échec des sorts profanes. Cependant, un barde qui porte une armure intermédiaire ou lourde, ou qui utilise un bouclier, s'expose au risque d'échec habituel pour les sorts à composante gestuelle (qui constituent la majorité des sorts). De plus, cette aptitude ne profite qu'aux sorts de barde. Les sorts d'ensorceleur ou de magicien d'un personnage multiclassé sont affectés normalement par les armures, même légères.

• Sorts. Un barde peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des ensorceleurs et des magiciens) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance, à l'inverse des prêtres et des magiciens (voir ci-dessous). Tous les sorts de bardes s'accompagnent d'une composante verbale (qui peut prendre la forme d'une chanson, d'un poème ou d'un air de musique).

Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts de barde.

Un barde peut lancer un sort en armure légère sans être affecté par le risque d'échec aux sorts profanes entraîné par celle-ci.

• Savoir bardique. Un barde acquiert de nombreuses connaissances au cours de ses voyages et au contact de ses confrères.

• Musique de barde. Une fois par jour et par niveau, le barde peut faire appel à ses chants ou poèmes pour produire des effets magiques sur ceux qui l'entourent (généralement lui y compris, s'il le désire).

• Contre-chant (Sur). Un barde ayant atteint un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation peut utiliser sa voix ou sa musique pour contrer les sorts à base de son (mais pas ceux dont l'unique aspect sonore est une simple composante verbale). Chaque round que dure son contre-chant, il joue un test de Représentation. Toute créature se trouvant à 9 mètres ou moins de lui (y compris le barde lui-même) peut utiliser le test de Représentation du barde à la place de son propre jet de sauvegarde si elle est prise pour cible par une attaque magique de son ou de langage (comme *cacophonie* ou *injonction*). La créature effectue son jet de sauvegarde normalement et prend le plus avantageux des deux résultats. Toute créature qui se trouve à portée du contre-chant et qui subit les effets durables d'une attaque magique de son ou de langage a droit à un nouveau jet de sauvegarde, pour lequel elle ne peut utiliser que le résultat du test de Représentation du barde. Contre-chant est sans effet sur les attaques qui n'autorisent pas de jets de sauvegarde. Le barde peut maintenir un contre-chant pendant 10 rounds.

• Fascination (Mag). Avec un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation, le barde peut fasciner une ou plusieurs créatures grâce à sa musique ou sa poésie. Celles-ci doivent le voir et l'entendre, lui prêter attention et se trouver à 27 mètres ou moins de lui. Le barde doit lui aussi voir sa cible. Un combat proche ou un danger manifeste empêche le fonctionnement de ce pouvoir. Une utilisation de ce pouvoir permet d'affecter une seule créature au niveau un de barde et une créature supplémentaire par trois niveaux de barde au-delà de 1 (soit deux au niveau 4, trois au niveau 7 et ainsi de suite).

Pour utiliser son pouvoir de *fascination*, le barde effectue un test de Représentation dont le résultat sert de DD aux jets de Volonté pour résister à l'effet. Si une cible réussit son jet de sauvegarde, elle n'est pas affectée et, de plus, le barde ne peut pas réessayer de la fasciner avant un délai de 24 heures. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible s'assied, écoute attentivement le chant et ne prend plus aucune autre action tant que le barde continue à jouer et à se concentrer (pendant un maximum de 1 round par niveau du barde). Tant qu'elle est fascinée, elle subit un malus de -4 à ses tests de compétence joués de façon réactive, comme Détection et de Perception auditive. Toute menace potentielle (comme l'approche d'un ennemi dans son dos) oblige le barde à un nouveau test de Représentation et autorise la cible à un second jet de sauvegarde. Si la menace est manifeste (comme le fait de lancer un sort, de dégainer son arme, etc.), le charme est automatiquement rompu. *Fascination* est un effet mental de type enchantement (charme)

• Inspiration vaillante (Sur). Un barde ayant atteint un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation peut utiliser son répertoire musical pour susciter la bravoure chez ses alliés (y compris lui-même), les protéger de la peur et améliorer leurs compétences martiales. Pour en bénéficier, un personnage doit pouvoir entendre le barde chanter. L'effet dure tant que l'allié entend le barde chanter ou jouer de la musique, et pendant 5 rounds par la suite. La bravoure qu'il procure à ses compagnons prend la forme d'un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes. Ces bonus augmentent de +1 au niveau 8 et tous les 6 niveaux de barde suivants (+2 au niveau 8, +3 au niveau 14 et +4 au niveau 20). L'inspiration vaillante est un pouvoir mental.

Nombre de points de compétence au niveau 1 : (6 +2(modif. D'Int)) x4 =32

Nombre de points de compétence par niveau : 6 +2(modif d'Int) =8

cc	Compétence	Modif. de comp.	Degré de maîtrise	Modif. de carac.	Modif. raciaux	Pénalité d'armure et charge	Modif. divers	Carac. associée
x	Acrobaties	-6		0		-6		Dex
x	Art de la magie	+4	2	+2				Int
x	Artisanat*	+2		+2			+2 concernant pierre/métal	Int
x	Bluff*	+7	4	+3				Cha
x	Concentration*	+1		+1				Con
x	Connaissances	+2		+2				Int
	Contrefaçon*	+2		+2				Int
	Crochetage de serrures			0				Dex
x	Décryptage	+3	1	+2				Int
x	Déguisement*	+4	1	+3				Cha
x	Déplacement silencieux*	-6		0		-6		Dex
	Désamorçage / Sabotage			+2				Int
	Détection*	+1		+1				Sag
x	Diplomatie*	+7	4	+3				Cha
x	Discrétion*	-6		0		-6		Dex
	Dressage			+3				Cha
x	Equilibre*	-6		0		-6		Dex
	Equitation*	0		0				Dex
x	Escalade*	-7		-1		-6		For
x	Escamotage	0		0				Dex
x	Estimation*	+2		+2			+2 concernant pierre/métal	Int
x	Evasion*	-6		0		-6		Dex
	Fouille*	+4	2	+2			+2 concernant roche	Int
	Intimidation*	+4	1	+3				Cha
x	Langues	-	1	-				-
	Maîtrise des cordes*	+1	1	0				Dex
x	Natation*	-7		-1		-6		For
x	Perception auditive*	+2	1	+1				Sag
	Premiers secours*	+1		+1				Sag
x	Profession	+1		+1				Sag
x	Psychologie*	+4	3	+1				Sag
x	Renseignements*	+6	3	+3				Cha
x	Représentation (cordes)*	+6	3	+3				Cha
x	Représentation (déclamation)*	+6	3	+3				Cha
x	Représentation	+8	5	+3				Cha

	(chant)*						
x	Saut*	-7		-1		-6	For
	Survie*	+1		+1			Sag
x	Utilisation d'obj. magiques	+4	1	+3			Cha

Cc = compétence de classe

* = compétence innée

Langues parlées				
principale	raciale(s)	régionale(s)	bonus d'Int	comp. Langues
Commun	Nain	Damarien	Gnome, Géant	Gobelin

Dons:

• Prodiges Magique [général] - *Manuel des Joueurs de Faerûn*

Vous êtes particulièrement doué en magie.

Avantage. Lorsque vous déterminez vos sorts supplémentaires, vous considérez que votre caractéristique primaire (Charisme pour les bardes et ensorceleurs, Intelligence pour les magiciens) est de 2 points plus élevée. Si vous possédez plus d'une classe de jeteur de sorts, le bonus ne s'applique qu'à l'une d'elle.

Spécial. Vous ne pouvez prendre ce don qu'au niveau 1. Si vous le prenez plus d'une fois (par exemple, si vous êtes humain ou une créature disposant de plusieurs dons au niveau 1), il s'applique à chaque fois à une classe différentes. Vous avez parfaitement le droit de prendre ce don même si vous ne possédez pas encore de classe de jeteur de sorts.

Initiative:	Modif.	Modif. de Dex	Modif. divers
	+0	0	-

	CA	CA au dépourvu	CA de contact
Total	12	12	10
Modif. de Dex	0	-	0
Bonus d'armure	+2	+2	-
Bonus de bouclier	-	-	-
Bonus d'esquive	-	-	-
Modif. de parade	-	-	-
Modif. de taille	-	-	-
Modif. divers	-	-	-

Résistance à la magie: -

Réduction des dégâts: -

Protections	Type	Bonus à la CA	Dex max.	Pénalité aux jets	Echec aux sorts	Vitesse	Poids	Spécial
Armure de cuir	léger	+2	+6	0	10%	6 m	7,5 kg	-

Bonus d'attaque	Total	Bonus de base à l'attaque	Mod. De carac.	Mod. De taille	Mod. divers
De mêlée	+0	+1	-1	-	-
A distance	+1	+1	0	-	-
De lutte	+0	+1	-1	-	-

Armes	Bonus à	Dégâts	Critique	Type	Poids	Spécial
-------	---------	--------	----------	------	-------	---------

	l'attaque					
Attaque à mains nues	+0	1d3	X2	C	-	Dégâts non-létaux
Arbalète légère	+2	1d8	19-20/x2	P	2 kg	Carreaux de Maître

Sorts:

Ecole de prédilection/Domaines de prêtres: -

Risque d'échec des sorts profanes: -

Modificateur au DD des sorts: +3

Sorts par jour										
Niveau	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Sorts	3	0+1	-	-	-	-	-	-	-	-
Sorts connus										
Niveau	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Sorts	5	2	-	-	-	-	-	-	-	-
DD	13	14	-	-	-	-	-	-	-	-

Sorts connus:

0-

- Déguisement mineur (*Magie de Faerûn*)
- Lecture de la magie
- Lumière
- Prestidigitation
- Son imaginaire

1-

- Enthousiasme (*Codex Aventureux*)
- Soins légers

Sorts mémorisés:

-

Objet	Quantité	Poids (kg)	Localisation
Costume d'artiste		2	
Richesse		0,29	Poche intérieure
Arbalète légère		2	
Carreaux	19	1	Carquois
Carreaux de Maître	12	0,5	Carquois
Armure de cuir		7,5	
Havresac		0,25	
Blague à tabac		0,25	Havresac
Chope en terre cuite		0,5	Havresac
Morceau de craie			Havresac
Bois de chauffage	1 jour	10	Havresac
Bouteille de vin en verre			Havresac
Corde de chanvre	15 m	5	Havresac
Outre de peau	4 L d'eau	5	Havresac
Paillasse		2,5	Havresac

Pipe en bois			Havresac
Rations de survie	2 jours	1	Havresac
Plume d'écriture			Havresac
Allume-feu			Havresac
Fiole d'encre			Havresac
Symbole totémique affreusement laid (orque?)			Havresac
Etui à parchemins			
Feuilles de parchemin vierges	-		Etui
Bourse à composantes			
Mousse phosphorescente			Bourse
Mucus phosphorescent provenant de l'Outreterre			Bourse
Mousse phosphorescente provenant de l'Outreterre			Bourse
Yarting		1	
Cor d'alarme de feu Emerlin		0.25	
	Total	39,04	

PP	PO	PA	PC	Poids
11	9	4	5	0,29 kg

Poids transportable (kg)					
Maximum (à bout de bras)	Soulevé (2xMax)	Traîné (5xMax)	Charge légère	Charge intermédiaire	Charge lourde
40	80	200	13	13 > 26,5	26,5 > 40
Poids transporté			Encombrement		
Avec sac(s)		Sans sac(s)	Avec sac(s)		Sans sac(s)
39,04 kg		14,54 kg	lourd		intermédiaire

Encombrement intermédiaire: Bonus de Dex: +3, Malus d'armure: -3, Vitesse diminuée, Course x4

Encombrement lourd: Bonus de Dex: +1, Malus d'armure: -6, Vitesse diminuée, Course x3
