

Melvonte est une cité fortifiée de 34400 habitants environ, quasiment tous des humains et ainsi que quelques nains, située sur la rive nord de la Mer de Lune et au sud du Thar. C'est une cité de forgerons et autres travailleurs de métal ainsi qu'un port avec son chantier naval (6 sur la carte), constamment gardé par 30 **gardes**, son phare et ses quais (7 sur la carte). Le gardien du phare est un ancien capitaine de navire âgé et respecté du nom de **Jered Wavetamer**, CB homme humain **capitaine bandit**. La cité est constamment prise dans une sorte de brouillard graisseux et dépourvue de végétation. Le centre de la cité est occupée par un marché (1 sur la carte) ainsi que des enclos aux esclaves (12 sur la carte), un des commerces les plus florissants de la ville. Les enclos aux esclaves sont constamment gardés par 24 **gardes**.



La cité est dirigée par un conseil de riches marchands se réunit une fois par mois dans un large édifice (au 5 sur la carte) qui est en permanence gardé par 24 **gardes**. Ils sont élus à vie et à leur mort, le conseil choisit le successeur du défunt qui doit, cependant, s'acquitter d'un don de 100000 po lors de sa nomination. Il est aussi possible de « s'acheter » un nouveau siège au conseil pour la somme de 2 millions de pièces d'or.

Le conseil est composé de 21 sièges dont 13 sont détenus par les trois plus riches familles marchandes de la cité : Les Nanther, qui occupent un petit château (3 sur la carte) gardé par 20 **gardes** connu pour ses jardins exotiques, détiennent 4 sièges, les Leiyraghon, qui occupent un vaste château (en 2 sur la carte) gardé par 24 **gardes** et connu pour les tournois qui y sont organisés chaque année, détiennent 5 sièges et, enfin, les Bruil, dont le manoir (en 4 sur

la carte) est gardé par 15 **gardes**, détiennent 4 sièges. Les 7 autres sièges sont détenus par des marchands individuels qui se rallient à l'une ou l'autre des familles selon les circonstances.

Le Seigneur des Envois est le chef du conseil et ce siège est actuellement détenu par le patriarche vieillissant de la famille Nanther : **Dundeld Nanther**, LN homme humain **noble**, ce qui fait de cette famille la plus influente en ville. Le vieux et barbu **Ghunduilith Leiyraghon**, NB homme humain **noble**, sage et méfiant, est le Seigneur Chancelier de la cité et aussi son trésorier.

Le Seigneur des Clés est le chef de l'armée, de la police et de la défense de la cité. Ce siège est détenu par le sadique **Halmuth Bruil**, NM homme humain. L'armée compte environ 3500 soldats (**gardes** dans la cité et **soldats à cheval** aux alentours). La garde de la cité est commandée par **Abarel Stendale**, NB homme humain, un soldat expérimenté qui déteste son supérieur, Halmuth Bruil.

Le Seigneur des Vagues qui est responsable de la marine de la cité. Ce siège est détenu par **Meldonder Nurian**, LN homme humain, un magicien puissant et encore jeune en dépit de ses longs cheveux blancs. La Marine de la cité compte douze navires de différents types.

Les principaux temples de la ville sont :

Les Portails Pourpres, temple de Gond (8 sur la carte), dirigé par le Haut Artificier Sacré **Hlessen Muragh**, N homme humain, clerc de Gond, un homme excentrique originaire de la Porte de Baldur. Le temple compte 8 **prêtres** et **acolytes** ainsi qu'un impressionnant laboratoire et plusieurs ateliers.

Les Halls du Rire, temple de Llira (9 sur la carte), dirigée par Maîtresse de la Joie **Shandar Lyrintar**, CB homme humain, grande, rousse et bonne chanteuse, clerc de Llira, qui vient de Montéloy. Le temple compte 7 **prêtres** et **acolytes**.

Le Repos du Fouet, temple de Loviatar (10 sur la carte), dirigé par Haute Maîtresse du Fouet **Suzildara Sharranen**, LM femme humaine, fine, cheveux noirs, yeux bleu acier. Le temple compte 16 **prêtres** et **acolytes**. On prétend que le temple est allié avec des Bainites loyaux au Haut Impercepteur de Mulmastre.

La cité compte aussi des chapelles dédiées à Tempus, Tymora et Shares.

La cité compte plusieurs guildes de métiers dont notamment la guilde des charpentiers et des constructeurs navals contrôlée par les Leiyraghon, la guilde des forgerons contrôlée par les Bruils et la guilde des joailliers et orfèvres contrôlée par les Nanther.

Les autres commerces les plus notables de la cité sont :

Le Briseur de Vagues (11 sur la carte) est une grande et excellente auberge connue pour ses fruits de mer et ses vins.

Tous les biens d'Hermuk (13 sur la carte) est un magasin général mais son propriétaire **Hermuk**, CN homme humain **maître voleur** est surtout un receleur avec de nombreux contacts, y compris parmi les pirates.

Le Comptoir de Blackalbuck (14 sur la carte) est autant un comptoir qu'un magasin. Son propriétaire, **Ulblyn Blackalbuck**, NB homme halfelin **maître barde** (avec *Insigne des Ménestrels*), est le chef Ménestrel local et un farouche ennemi des esclavagistes.

Le Guerrier Flottant (15 sur la carte) est une auberge récente et le principal concurrent du *Briseur de Vagues*. L'établissement dispose d'un sauna et d'un bain chaud dans son sous-sol.

Halmuth Bruil

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Sauvegardes Force +9, Constitution +8

Compétences Athlétisme +9, Intimidation +6

Sens perception passive 10

Langues commun, Damarien

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Style de combat Armes à deux mains & Défense

Brute Lorsque Halmuth touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Halmuth peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Halmuth peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Halmuth peut utiliser une action bonus pour récupérer 18 (1d10+13) points de vie.

Critique amélioré. Les attaques de Halmuth avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Équipement particulier : Epée à deux mains +2

Actions

Attaques multiples. Halmuth effectue trois attaques avec une arme

Epée à deux mains +2. Attaque d'arme au corps à corps : +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 17 (3d6+6) dégâts tranchants

Abarel Stendale

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 20 (*harnois +1*)

Points de vie 104 (13d8+39)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Sauvegardes Force +8, Constitution +8

Compétences Athlétisme +8, Perception +5

Sens perception passive 15

Langues commun, Damarien, nain

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Brute Lorsque Abarel touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Abarel peut utiliser une action supplémentaire.

Indomptable (2 fois entre deux repos longs). Abarel peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a échoué. Il doit obligatoirement utiliser ce nouveau jet.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Abarel peut utiliser une action bonus pour récupérer 18 (1d10+13) points de vie.

Combattant à deux armes Abarel bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Abarel peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

Équipement particulier : *Harnois +1*

Actions

Attaques multiples. Abarel effectue trois attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 12 (2d8+3) dégâts tranchants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants

Réactions

Parade. Abarel augmente sa CA de 4 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Soldat à Cheval

Humanoïde (humain) de taille M, loyal bon, neutre bon ou loyal neutre

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 24 (4d8+8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5

Sens perception passive 10

Langues commun, Damarien

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Bravoure. Le soldat à cheval a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Actions

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts contondants

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme :* +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Meldonder Nurian

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 15 (*bracelets de défense, 18 avec armure du mage*)

Points de vie 85 (13d8+26)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)

Sauvegardes Sagesse +7, Intelligence +9

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)*

Compétences Perspicacité +7, Arcanes +9

Sens perception passive 12

Langues commun, Damarien, nain, elfique, draconique, géant

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Nain choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 7, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Nain ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Esprit tactique. Nain a un bonus à l'initiative de +4.

Cape de déplacement. Les créatures ont un désavantage aux jets d'attaque effectués contre Nain. S'il subit des dégâts, la propriété de la cape cesse de fonctionner jusqu'au début de son prochain tour. Cette capacité est annulée si Nain est incapable d'agir, entravé, ou incapable de bouger de quelle que manière que ce soit.

Sorts. Nain est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Nain a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, poigne électrique, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, projectile magique, onde de choc, armure du mage**

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, communication à distance, boule de feu*

Niveau 4 (3 emplacements) : *peau de pierre**

Niveau 5 (2 emplacements) : *cône de froid, domination d'humanoïde*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité, chaîne d'éclairs*

Niveau 7 (1 emplacement) : *boule de feu à retardement, téléportation*

* Nain jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier : *Bracelets de défense, Cape de déplacement*

Actions

Attaques multiples. Nain effectue une attaque avec chacune de ses dagues

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Réactions

Magie protectrice. Lorsque Nain est touché par une attaque ou échoue à un jet de sauvegarde de Constitution, il peut utiliser sa réaction pour obtenir un bonus de +2 à la CA contre cette attaque ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. Lorsqu'il utilise cette capacité, il ne peut plus lancer que des sorts mineurs jusqu'à la fin de son prochain tour.

Hlessen Muragh

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 20 (cotte de mailles *bénie*, bouclier, 22 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 72 (12d8+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	18 (+4)	12 (+1)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +5

Résistance feu

Compétences Arcanes +6, Religion +6

Outils forgeron

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, nain, gnome

Dangerosité 10 (5900 PX)

Capacités

Bénédictio de la forge (1 fois entre deux repos longs) Hlessen peut imprégner une arme ou une armure pour lui conférer un bonus de +1.

Ame de la forge Hlessen dispose de la résistance aux dégâts de feu et un bonus de +1 à la CA lorsqu'il porte une armure lourde

Sorts. Hlessen est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Hlessen a préparé les sorts de cleric suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, réparation*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *soins, sanctuaire, balisage, frappe ardente, identification*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme spirituelle, arme magique, métal brûlant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, glyphe de garde, protection contre l'énergie, arme élémentaire*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, façonnage de la pierre, fabrication, mur de feu*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, animation des objets, création*

Niveau 6 (1 emplacement) : *barrière de lames, guérison, mot de rappel*

* Hlessen jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Gond, Masse d'armes +2

Actions

Masse d'armes +2. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts de feu

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Bénédictio de l'artisan Hlessen peut créer un objet non magique composée en partie de métal **ou Renvoi des mort-vivants** Hlessen présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de Hlessen qui peut l'entendre ou le voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Hlessen et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins de lui. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

Shandar Lyrintar

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (cuirasse, bouclier, 18 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 66 (11d8+11)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse +7, Charisme +7

Compétences Religion +7, Nature +7

Sens perception passive 13

Langues commun, Damarien, sylvestre, elfique, gnome

Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Disciple de la vie A chaque fois que Shandar utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie, celle-ci regagne 2 + le niveau du sort points de vie supplémentaires

Guérisseur béni Quand Shandar utilise un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature autre que lui, elle regagne un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort

Sorts. Shandar est une lanceuse de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Shandar a préparé les sorts de cleric suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, lumière, flamme sacrée, résistance, mot de radiance*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *injonction, sanctuaire, bénédiction, soins*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme magique, immobiliser un humanoïde, prière de soins, arme spirituelle, restauration inférieure*

Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens, mot de guérison de groupe, leur d'espoir, revigorer*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, protection contre la mort*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, immobiliser un monstre, aube, relever les morts, soins de groupe*

Niveau 6 (1 emplacement) : *guérison*

* Shandar jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Llira

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts radiants

Canalisation d'énergie divine (2 fois par repos) : Préserver la vie Shandar brandit son symbole sacré et invoque une énergie curative capable de redonner 55 points de vie entre autant de créatures qu'elle le souhaite situées dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Cette aptitude ne permet pas à une créature de dépasser la moitié de son maximum de points de vie et ne peut être utilisée sur des morts-vivants ou des créatures artificielles **ou**

Renvoi des mort-vivants Shandar présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de Shandar qui peut l'entendre ou la voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Shandar et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 1 sont immédiatement détruits.

Suzildara Sharranen

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure d'écailles, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 112 (14d8+42)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)

Sauvegardes Sagesse +9, Charisme +5

Compétences Perspicacité +9, Religion +6

Sens perception passive 14

Langues commun, Damarien, commun des profondeurs

Dangerosité 12 (8400 PX)

Capacités

Faucheur Suzildara connaît le sort *glas funèbre* et ce sort peut cibler deux créatures à portée et situées à 1,5 m l'une de l'autre.

Destruction inéluctable Les dégâts nécrotiques infligés par les sorts et la canalisation d'énergie de Suzildara ignorent la résistance aux dégâts nécrotiques.

Sorts. Suzildara est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Suzildara a préparé les sorts de cleric suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *lumière, flamme sacrée, résistance, mot de radiance, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi**, *soins, éclair traçant, fléau, injonction, rayon empoisonné, simulacre de vie*

Niveau 2 (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, arme magique, cécité/ surdité, rayon affaiblissant*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, dissipation de la magie, protection contre une énergie, animation des morts, caresse du vampire*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, gardien de la foi, flétrissement, protection contre la mort*

Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de flammes, coquille anti-vie, nuage mortel*

Niveau 6 (1 emplacement) : *mot de rappel, barrière de lames*

Niveau 7 (1 emplacement) : *tempête de feu, symbole*

* Suzildara jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Loviatar, bâton de flétrissement

Actions

Bâton de flétrissement. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 5 (1d6+2) dégâts contondants + 11 (2d10) dégâts nécrotiques (1 charge) et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être désavantagé aux tests de caractéristique et aux jets de sauvegarde basés sur la Force ou la Constitution.

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Caresse de la mort Suzildara peut utiliser sa Canalisation d'énergie divine pour infliger 31 dégâts nécrotiques supplémentaires quand elle réussit une attaque au corps à corps **ou Renvoi des mort-vivants** Suzildara présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour de Suzildara qui peut l'entendre ou la voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de Suzildara et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins d'elle. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les morts-vivants dont le FP est inférieur à 3 sont immédiatement détruits.

Maître barde

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (chemise de mailles)

Points de vie 70 (10d8+20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	18 (+4)

Sauvegardes Dextérité +7, Charisme +8

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)

Compétences Représentation +12, Persuasion +12, Histoire +5

Sens perception passive 10

Langues deux langues au choix

Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Provocation (4/jour). Le maître barde peut utiliser une action bonus lors de son tour pour cibler une créature à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 16 ou avoir un désavantage aux jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour du maître barde.

Chant de repos. Le maître barde peut chanter une chanson tout en prenant un repos court. Tout allié qui entend la chanson récupère 1d8 points de vie supplémentaires s'il dépense un dé de vie pour récupérer des points de vie à la fin de ce repos. Le maître barde peut aussi se conférer cet avantage à lui-même.

Expertise Le bonus de maîtrise du maître barde est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Représentation et Persuasion

Secrets magiques Le maître barde connaît quatre sorts supplémentaires de n'importe quelle classe

Précis Lorsque le maître barde attaque avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Sorts Le maître barde est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le maître barde connaît les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *moquerie cruelle, message, coup de tonnerre, protection contre les armes*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, mot de guérison, sommeil, murmures dissonants, onde de choc, héroïsme*

Niveau 2 (3 emplacements) : *fracassement, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *envoi de message, ennemis à foison, éclair, hâte*

Niveau 4 (3 emplacements) : *métamorphose, porte dimensionnelle, flétrissement*

Niveau 5 (2 emplacements) : *dominer un humanoïde, modification de mémoire, cône de froid*

Équipement particulier : *Épée courte +1*

Actions

Attaques multiples. Le maître barde effectue une attaque avec son épée courte et une attaque avec sa dague

Épée courte +1 *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 5 (2d4) dégâts perforants

Réactions

Contre charme. Par une action, le maître barde peut commencer une représentation qui durera jusqu'à la fin de son prochain tour. Pendant ce temps, le maître barde et toute créature amie dans un rayon de 9 mètres autour de lui ont l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé ou charmé. Une créature doit être en mesure d'entendre le maître barde pour obtenir cet avantage. La représentation se termine plus tôt si le maître barde est incapable d'agir ou réduit au silence, ou s'il y met volontairement un terme (aucune action n'est requise pour cela).