

Fiche de personnage de mirisia

Race	Humain Chondathien		
Age	19		
Taille	1,76m		Avatar
Poids	89 kg		
Niveau	1		
Expérience	0		
Classe	Barde		
Alignement	Chaotique bon	Réputation	0
Santé mentale	50/50		« citation qui peut caractériser le personnage. »
Divinité	Milil		
Gilde	aucune		
Force	6 (-2)	Intelligence	14 (+2)
Dextérité	14 (+2)	Sagesse	10 (±0)
Constitution	10 (+0)	Charisme	18 (+4)
Compétences	Nombre de points de compétence au niveau 1 : (6+modif. INT+1humain)x4 =36 Nombre de points de compétence par niveau : (6+modif. INT+1) = 9		
	• Acrobaties : 0 +2 = +2 • Art de la magie : 4 +2 = +6 • Artisanat : 0 +2= +2 • Bluff : 4 +4 = +8 • Concentration : 0+0 = +0 • Connaissances 0 +2 = +2 • Décryptage : 0 +2 = +2 • Déguisement : 0 +4 = +4 • Déplacement silencieux : 0 +2 = +2 • Diplomatie : 4 +4 = +8 • Discrétion : 0 +2 = +2 • Équilibre : 0 +2 = +2 • Escalade : 0-2 = -2 • Escamotage : 0 +2 = +2 • Estimation : 0 +2 = +2 • Évasion : 0 +2 = +2 • Langue : 0 • Natation : 0 -2 = -2 • Perception auditive : 4 +0 = +4 • Profession (chanteur) : 4 +0 = +4 • Psychologie : 4 +0 = +4 • Renseignements : 4 +4+2 = +10 • Représentation (chant): 4 +4+3= +11 *représentation (yarting) :4+4 = +8 *représentation (autre) 0+4 = +4 • Saut : 0 -2 = -2 • Utilisation d’objets magiques : 0 +4 = +4 *fouille 0+2+2 = +4		
Dons	• talent (représentation) • fin limier		
Langues	Commun, elfique, draconien, Chondathan • taille M		
Caractéristique s Raciales	• vitesse de base : 9m • don supplémentaire • 1points de compétence supplémentaire par niveau • •		
Caractéristique s de	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).		

- Initiative : $2+0= +2$
- BBA : **+0**
- Jet d'Attaque au corps à corps1 : $-2+1d20$ (dague, $1d4-2$; $19-20/*2$)
- **CA** : $10 + 3 + 2 + 0 + 0=15$. **Contact** : $10 + 2 + 0 + 0=12$. **Pris au dépourvu** : $10 + 3+0=13$
- **Dés de vie** : d6 ; Points de vie : **6/6**

jet de sauvegarde :

réflexe : $2+ 2=+4$

vigueur : $0+ 0=+0$

volonté : $2+0=+2$

équipement :

costume d'artiste(3po) poids : 200g

gants en soie (3po) poids : 20g

dague(2po) poids : 500g

bourse en cuir (1pc) poids : négligeable

outré de peau (3pc) poids : 5kg

sac à dos (1po5pa) poids : 1kg

Yarting (2po) poids : 1kg

Sacoche de composants mineurs (40po) poids : 0,5kg

armure de cuir clouté de maître (-) poids : 10kg

parchemin de amitié(-) pois : négligable

Charge

• Poids transportable : Charge légère 10kg, Charge intermédiaire entre 10-20Kg, Charge lourde entre 20-30Kg.

• Poids transporté : 20,50kg, sans sac : 17,50kg.

• Encombrement : intermédiaire

[Intermédiaire. (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d'armure : -3, VD 6m, Course VDx4) ; Lourd. (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d'armure : -6, VD 6m, Course VDx3)].

Richesse

Trésor : 0PP, 106PO, 14PA, 106PC. Poids : $(228 \times 0,01\text{kg})= 2,28\text{kg}$

caractéristique 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 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.

- **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.

magie :

Sorts

Nombre de sorts par jour : (2/0/0/0/0/0/0/0/0)

Nombre de sorts connus : (4/0/0/0/0/0/0/0/0)

Sorts connus :

Sorts mémorisés :

[Convocation d'instrument](#)

[Lumière](#)

[Message](#)

[Prestidigitation](#)

nombre de sort par jour:

niveau 0: 2

niveau 1: -

description physique :

Je suis une humaine d'environ 1m75. J'ai la vingtaine environ. Ce qui vous frappe au premier abord c'est que je dégage un quelque chose d'indescriptible mais qui vous oblige limite à ne voir que moi dans la rue...

Je porte sur moi une grande robe violette, fendu d'un côté laissant apparaître deux magnifiques longues jambes. Cette robe est composée de nombreuses dentelles qui me font une magnifique décolleté plongeant.

Vous apercevez aussi une grande Yarting en bois en bandouillère.

Je possède des cheveux longs descendants jusqu'au milieu du dos, ces cheveux de la couleur du feu sont toujours en train de voler au gré du vent ou de mes mouvements...

Mon visage est assez fin et souvent caché par mes cheveux mais vous pouvez sans difficulté apercevoir des lèvres pulpeuses, mes yeux verts ont l'air pétillant de joie et de bonne humeur.

Description morale :

j'aime écouter la musique, et je suis prête à partager ma musique avec tout le monde mais je ne supporte pas qu'on me donne des ordres, je suis assez près de mes sous et je cherche à progresser dans tout mes talents surtout musicaux

Histoire...

Tout commence il y a exactement 23 ans quand je suis née ...

Mes parents étaient des artisans très gentils, et je vécu une enfance particulièrement heureuse, dans la magnifique ville de Lunargent; mes parents m'aimaient et j'avais de très bonne amies.

Pour mon douzième anniversaire, je sais que ce n'est qu'une coïncidence mais pour moi je pense que c'est un cadeau de Mill: il y a eu dans mon village natal un barde nommé Sanis, venue faire une représentation dans la taverne à côté de la tannerie de mes parents, et comme j'étais un peu curieuse je suis allé voir et là je fut subjuguée par sa musique...

J'ai eu une révélation alors je voulais faire de la musique. J'ai alors demandé à mes parents si je pouvais faire de la musique et ils, m'ont alors donné leur bénédiction. Je partis ensuite voir le barde Sanis pour savoir si il pouvait m'enseigner l'art de la musique et il me répondit que cela serait une joie pour lui.

Je partis donc le lendemain en compagnie de Sanis vers d'autre ville et nous commençâmes à faire connaissance. Mon apprentissage commença vraiment à la première grande ville que nous traversâmes, il m'emmena alors dans un magasin magique; ce magasin était rempli d'instruments de musiques je n'en avais jamais vu autant de ma vie... Là il me dit de m'acheter l'instrument qu'il me plaisait le plus, j'hésitais très longtemps et je finis par choisir un instrument dont j'ignorais le nom à l'époque qui possédait 5 cordes doubles mais maintenant mon modèle possède que 6 cordes simples.

Mon voyage avec lui m'appri de nombreuses choses : la musique tout d'abord, puis à adorer Milil le plus grand barde de tous les temps, qui est le seul être connu qui connaît presque toutes les chansons du monde. Il m'appri ensuite deux ou trois petits trucs très sympas comme faire apparaître un instrument entre ses mains, à négocier les prix pour une bonne représentation, quelques-unes des langues qui parlaient le draconien pour que je puisse comprendre la magie et l'elfique pour la chanson..

Actuellement je ne suis plus avec lui car il m'a dit qu'il ne pouvait pas m'enseigner plus et que je devrais apprendre le reste par moi même et me forger ainsi ma propre expérience. Je suis donc actuellement à la recherche d'un peu de reconnaissance de mon talent...