



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE HÉRAUT LYRIQUE



Image © Wizards of the Coast

LE HÉRAUT LYRIQUE

**UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS
AVEC LA PARTICIPATION DE LLOCHLYN**

**Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Eberron - Univers,
Races of Destiny, Tome of Battle**

© Le Scriptorium, tous droits réservés

Introduction

Cette aide de jeu présente le héraut lyrique (et sa progression des niveaux 1 à 10), un excellent leader et personnage de soutien pour tout groupe, doublé d'un combattant plus que compétent. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour bien utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin des manuels suivants.

Bibliographie

EU : Eberron - Univers
RoD : Races of Destiny
ToB : Tome of Battle

Description

Les hérauts lyriques sont de redoutables prosélytes, qui démontrent la profondeur de leur foi dans les joutes verbales comme sur le champ de bataille. Adeptes du combat à l'épée et autres armes de guerre, ils ont pour habitude de porter une armure lourde rutilante et étincelante. Les hérauts lyriques ne recherchent pas tant le frisson de la bataille que la défense des causes qui leur tiennent à cœur. Beaucoup d'entre eux sont des champions du Bien et n'hésitent pas à se dresser en protecteurs de opprimés face aux forces du Mal. Mais certains préfèrent oeuvrer pour leur propre gloire ou même pour des divinités maléfiques. Quoi qu'il en soit, les hérauts ne sont jamais des individus réservés ou stupides. Ils ont la réputation d'être aussi charismatiques et impressionnants que les paladins, tout en étant généralement plus futés et un peu touche-à-tout. En effet, les hérauts n'aiment pas être pris au dépourvu, et la plupart d'entre eux excellent autant dans les relations sociales que dans l'art du combat. Que ce soit par de douces paroles, par des menaces ou même par magie ils savent obtenir ce qu'ils désirent. Mais même le plus puissant des hérauts lyriques connaît l'adage «l'union fait la force» et le respecte. De fait, un héraut tentera toujours, lorsque c'est possible, de s'allier à un groupe de personnages avec qui une bonne entente est possible, pour mener ses plans à bien.

Combat

Un héraut lyrique seul est une menace potentielle. Un héraut lyrique menant un groupe d'aventuriers est un danger bien plus conséquent. Sa force réside dans l'exaltation du travail d'équipe. Capable de tirer la quintessence de ses alliés, il compte à la fois sur ses encouragements galvanisants et sur ses tactiques martiales favorisant le combat en groupe pour transformer une petite troupe désordonnée en un commando synchronisé et meurtrier.



HÉRAUT LYRIQUE 1

Demi-elfe Barde^{RoD} 1

Humanoïde (demi-elfe) de taille M

Dés de vie : 1d6+2 (8 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 16 (+1 Dex, +3 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +0/+2

Attaque : épée longue (+2 corps à corps, 1d8+2/19-20) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : épée longue (+2 corps à corps, 1d8+2/19-20) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des demi-elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, sang elfique, sorts, savoir bardique (+3), musique de barde (5/jour), voix apaisante, *fascination*, inspiration vaillante (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +2, Vol +1 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 14, Int 14, Sag 8, Cha 16

Compétences : Acrobaties (4) +3, Bluff (4) +7, Connaissances (noblesse et royauté) (4) +6, Détection +0, Diplomatie (4) +9, Fouille +3, Perception auditive +0, Psychologie (4) +3, Renseignements (4) +9, Représentation (déclamation) (4) +7, Saut (4) +4

Dons : Musica additius^{EU}, Personnalité sociable^{RoD}

Langues : Commun, Elfique, Gnome, Halfelin

Environnement : villes et villages

Organisation sociale : groupe (3-8)

Facteur de puissance : 1

Équipement : épée longue, écu en acier, arbalète légère, 40 carreaux, armure de cuir cloutée, sac à dos d'équipement d'aventurier, 20 po

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts par jour* (2). *Sorts connus* (4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, prestidigitation, son imaginaire.*



HÉRAUT LYRIQUE 2

Demi-elfe Barde^{RoD} 1 / Crusader^{ToB} 1

Humanoïde (demi-elfe) de taille M

Dés de vie : 1d6+1d10+4 (15 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 Dex, +6 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : épée longue de maître (+4 corps à corps, 1d8+2/19-20) ; ou arbalète légère de maître (+3 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : épée longue de maître (+4 corps à corps, 1d8+2/19-20) ; ou arbalète légère de maître (+3 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des demi-elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, sang elfique, sorts, savoir bardique (+5), musique de barde (5/jour), voix apaisante, *fascination*, inspiration vaillante (+1), manœuvres, postures de combat, riposte furieuse, volonté d'acier 5

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +1 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 14, Int 14, Sag 8, Cha 16

Compétences : Acrobaties (4) -1, Bluff (4) +7, Connaissances (histoire) (5) +7, Connaissances (noblesse et royauté) (4) +6, Détection +0, Diplomatie (5) +10, Fouille +3, Perception auditive +0, Psychologie (4) +3, Renseignements (4) +9, Représentation (déclamation) (4) +7, Saut (4) -6

Dons : Musica addititius^{EU}, Personnalité sociable^{RoD}

Langues : Commun, Elfique, Gnome, Halfelin

Environnement : villes et villages

Organisation sociale : groupe (3-8)

Facteur de puissance : 2

Équipement : épée longue de maître, écu en acier de maître, arbalète légère de maître, 40 carreaux, crevice de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, 10 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts par jour* (2). *Sorts connus* (4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, prestidigitation, son imaginaire.*

Manœuvres. Niveau d'initiateur 1. *Manœuvres préparées** (5 (2)). *Manœuvres connues* (5). 1^{er} – *Crusader strike**, *douse the flames**, *leading the attack**, *stone bones**, *vanguard strike**.

Postures de combat. *Postures connues* (1). 1^{er} – *Leading the charge.*

HÉRAUT LYRIQUE 3

Demi-elfe Barde^{RoD} 2 / **Crusader**^{ToB} 1

Humanoïde (demi-elfe) de taille M

Dés de vie : 2d6+1d10+6 (21 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 21 (+1 Dex, +8 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : épée longue de maître (+5 corps à corps, 1d8+2/19-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+4 distance, 1d6+2/x3)

Attaque à outrance : épée longue de maître (+5 corps à corps, 1d8+2/19-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+4 distance, 1d6+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des demi-elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, sang elfique, sorts, savoir bardique (+6), musique de barde (6/jour), voix apaisante, *fascination*, inspiration vaillante (+1), manœuvres, postures de combat, riposte furieuse, volonté d'acier 5

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +2 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 14, Int 14, Sag 8, Cha 16

Compétences : Acrobaties (5) +2, Bluff (5) +8, Connaissances (histoire) (5) +7, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +7, Détection +0, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (5) +16, Equilibre -2, Fouille +3, Intimidation +5, Perception auditive +0, Psychologie (5) +4, Renseignements (5) +10, Représentation (déclamation) (6) +9, Saut (5) -3

Dons : Chant du blanc corbeau^{ToB}, Musica additius^{EU}, Personnalité sociable^{RoD}

Langues : Commun, Elfique, Gnome, Halfelin

Environnement : villes et villages

Organisation sociale : groupe (3-8)

Facteur de puissance : 3

Équipement : épée longue de maître, écu en acier de maître, arc court composite de force (+2) de maître, 40 flèches, harnois de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, 30 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts par jour* (3/1). *Sorts connus* (5/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Charme-personne, déguisement*.

Manœuvres. Niveau d'initiateur 2. *Manœuvres préparées** (5 (2)). *Manœuvres connues* (5). 1^{er} – *Crusader strike**, *douse the flames**, *leading the attack**, *stone bones**, *vanguard strike**.

Postures de combat. *Postures connues* (1). 1^{er} – *Leading the charge*.



HÉRAUT LYRIQUE 4

Demi-elfe Barde^{RoD} 2 / Crusader^{ToB} 2

Humanoïde (demi-elfe) de taille M

Dés de vie : 2d6+2d10+8 (28 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 23 (+1 Dex, +9 armure, +3 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : épée longue de maître (+6 corps à corps, 1d8+2/19-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+5 distance, 1d6+2/x3)

Attaque à outrance : épée longue de maître (+6 corps à corps, 1d8+2/19-20) ; ou arc court composite de force (+2) de maître (+5 distance, 1d6+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des demi-elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, sang elfique, sorts, savoir bardique (+6), musique de barde (6/jour), voix apaisante, *fascination*, inspiration vaillante (+1), manœuvres, postures de combat, riposte furieuse, volonté d'acier 5, âme indomptable

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +5 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 15, Dex 12, Con 14, Int 14, Sag 8, Cha 16

Compétences : Acrobaties (5) +2, Bluff (5) +8, Connaissances (histoire) (5) +7, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +7, Détection +0, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (7) +18, Equilibre -2, Fouille +3, Intimidation (2) +7, Perception auditive +0, Psychologie (5) +4, Renseignements (5) +10, Représentation (déclamation) (6) +9, Saut (5) -3

Dons : Chant du blanc corbeau^{ToB}, Musica additius^{EU}, Personnalité sociable^{RoD}

Langues : Commun, Elfique, Gnome, Halfelin

Environnement : villes et villages

Organisation sociale : groupe (3-8)

Facteur de puissance : 4

Équipement : épée longue de maître, *écu en acier* +1, arc court composite de force (+2) de maître, 40 flèches, *harnois* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins importants*, 50 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts par jour* (3/1). *Sorts connus* (5/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Charme-personne, déguisement*.

Manœuvres. Niveau d'initiateur 3. *Manœuvres préparées** (5 (2)). *Manœuvres connues* (5). 1^{er} – *Crusader strike*, douse the flames*, leading the attack*, stone bones*, vanguard strike**.

Postures de combat. *Postures connues* (2). 1^{er} – *Bolstering voice, leading the charge*.

HÉRAUT LYRIQUE 5

Demi-elfe Barde^{RoD} 2 / **Crusader**^{ToB} 3

Humanoïde (demi-elfe) de taille M

Dés de vie : 2d6+3d10+10 (36 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 23 (+1 Dex, +9 armure, +3 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : épée longue de maître (+8 corps à corps, 1d8+3/19-20) ; ou arc court composite de force (+3) de maître (+6 distance, 1d6+3/x3)

Attaque à outrance : épée longue de maître (+8 corps à corps, 1d8+3/19-20) ; ou arc court composite de force (+3) de maître (+6 distance, 1d6+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des demi-elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, sang elfique, sorts, savoir bardique (+6), musique de barde (6/jour), voix apaisante, *fascination*, inspiration vaillante (+1), manoeuvres, postures de combat, riposte furieuse, volonté d'acier 5, âme indomptable, résolution du zaelote

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +6 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 17, Dex 12, Con 14, Int 14, Sag 8, Cha 16

Compétences : Acrobaties (5) +2, Bluff (5) +8, Connaissances (histoire) (5) +7, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +7, Détection +0, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (8) +19, Equilibre -2, Fouille +3, Intimidation (7) +12, Perception auditive +0, Psychologie (5) +4, Renseignements (5) +10, Représentation (déclamation) (6) +9, Saut (5) -2

Dons : Chant du blanc corbeau^{ToB}, Musica additius^{EU}, Personnalité sociable^{RoD}

Langues : Commun, Elfique, Gnome, Halfelin

Environnement : villes et villages

Organisation sociale : groupe (3-8)

Facteur de puissance : 5

Équipement : épée longue de maître, *écu en acier* +1, arc court composite de force (+3) de maître, 40 flèches, *harnois* +1, *gantelets de Force* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins importants*, 10 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts par jour* (3/1). *Sorts connus* (5/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Charme-personne, déguisement*.

Manoeuvres. Niveau d'initiateur 4. *Manoeuvres préparées** (5 (2)). *Manoeuvres connues* (5/1). 1^{er} – *Crusader strike**, *douse the flames**, *leading the attack**, *stone bones**, *vanguard strike** ; 2^e – *Battle leader's charge**.

Postures de combat. *Postures connues* (2). 1^{er} – *Bolstering voice, leading the charge*.



HÉRAUT LYRIQUE 6

Demi-elfe Barde^{RoD} 2 / Crusader^{ToB} 4

Humanoïde (demi-elfe) de taille M

Dés de vie : 2d6+4d10+12 (43 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 24 (+1 Dex, +9 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 12, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +5/+8

Attaque : *épée longue* +1 (+9 corps à corps, 1d8+4/19-20) ; ou arc court composite de force (+3) de maître (+7 distance, 1d6+3/x3)

Attaque à outrance : *épée longue* +1 (+9 corps à corps, 1d8+4/19-20) ; ou arc court composite de force (+3) de maître (+7 distance, 1d6+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des demi-elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, sang elfique, sorts, savoir bardique (+6), musique de barde (6/jour), voix apaisante, *fascination*, inspiration vaillante (+2), manœuvres, postures de combat, riposte furieuse, volonté d'acier 10, âme indomptable, résolution du zaelote

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +6 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 17, Dex 12, Con 14, Int 14, Sag 8, Cha 16

Compétences : Acrobaties (5) +2, Bluff (5) +8, Connaissances (histoire) (5) +7, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +7, Détection +0, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (9) +20, Equilibre (2) +0, Fouille +3, Intimidation (9) +14, Perception auditive +0, Psychologie (5) +4, Renseignements (5) +10, Représentation (déclamation) (6) +9, Saut (6) -1

Dons : Chant du blanc corbeau^{ToB}, Chant du cœur^{EU}, Musica additius^{EU}, Personnalité sociable^{RoD}

Langues : Commun, Elfique, Gnome, Halfelin

Environnement : villes et villages

Organisation sociale : groupe (3-8)

Facteur de puissance : 6

Équipement : *épée longue* +1, *écu en acier* +1, arc court composite de force (+3) de maître, 40 flèches, *harnois* +1, *gantelets de Force* +2, *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 potions de soins importants, 20 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts par jour*

(3/1). *Sorts connus* (5/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Charme-personne, déguisement*.

Manœuvres. Niveau d'initiateur 5. *Manœuvres préparées** (5 (2)). *Manœuvres connues* (4/1/1). 1^{er} – *Crusader strike**, *leading the attack**, *stone bones, vanguard strike** ; 2^e – *Battle leader's charge** ; 3^e – *White raven tactics**.

Postures de combat. *Postures connues* (2). 1^{er} – *Bolstering voice, leading the charge*.

HÉRAUT LYRIQUE 7

Demi-elfe Barde^{RoD} 3 / **Crusader**^{ToB} 4

Humanoïde (demi-elfe) de taille M

Dés de vie : 3d6+4d10+14 (49 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 26 (+1 Dex, +10 armure, +3 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +6/+9

Attaque : *épée longue* +1 (+10 corps à corps, 1d8+4/19-20) ; ou arc court composite de force (+3) de maître (+8 distance, 1d6+3/x3)

Attaque à outrance : *épée longue* +1 (+10/+5 corps à corps, 1d8+4/19-20) ; ou arc court composite de force (+3) de maître (+8/+3 distance, 1d6+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des demi-elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, sang elfique, sorts, savoir bardique (+7), musique de barde (7/jour), voix apaisante, *fascination*, inspiration vaillante (+2), manoeuvres, postures de combat, riposte furieuse, volonté d'acier 10, âme indomptable, résolution du zaelote, inspiration talentueuse

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +7 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 17, Dex 12, Con 14, Int 14, Sag 8, Cha 16

Compétences : Acrobaties (9) +6, Bluff (5) +8, Connaissances (histoire) (5) +7, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +7, Détection +0, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (9) +20, Equilibre (2) +0, Fouille +3, Intimidation (9) +14, Perception auditive +0, Psychologie (5) +4, Renseignements (5) +10, Représentation (déclamation) (10) +13, Saut (6) -1

Dons : Chant du blanc corbeau^{ToB}, Chant du coeur^{EU}, Musica addititius^{EU}, Personnalité sociable^{RoD}

Langues : Commun, Elfique, Gnome, Halfelin

Environnement : villes et villages

Organisation sociale : groupe (3-8)

Facteur de puissance : 7

Équipement : *épée longue* +1, *écu en acier* +1, arc court composite de force (+3) de maître, 40 flèches, *harnois* +2, *gantelets de Force* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins importants*, 30 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts par jour* (3/2). *Sorts connus* (6/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Aura magique de Nystul, charme-personne, déguisement*.

Manoeuvres. Niveau d'initiateur 5. *Manoeuvres préparées** (5 (2)). *Manoeuvres connues* (4/1/1). 1^{er} – *Crusader strike**, *leading the attack**, *stone bones, vanguard strike** ; 2^e – *Battle leader's charge** ; 3^e – *White raven tactics**.

Postures de combat. *Postures connues* (2). 1^{er} – *Bolstering voice, leading the charge*.



HÉRAUT LYRIQUE 8

Demi-elfe Barde^{RoD} 4 / Crusader^{ToB} 4

Humanoïde (demi-elfe) de taille M

Dés de vie : 4d6+4d10+24 (62 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 26 (+1 Dex, +10 armure, +3 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +7/+11

Attaque : *épée longue* +1 (+12 corps à corps, 1d8+5/19-20) ; ou arc court composite de force (+4) de maître (+9 distance, 1d6+4/x3)

Attaque à outrance : *épée longue* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d8+5/19-20) ; ou arc court composite de force (+4) de maître (+9/+4 distance, 1d6+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des demi-elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, sang elfique, sorts, savoir bardique (+8), musique de barde (8/jour), voix apaisante, *fascination*, inspiration vaillante (+3), manœuvres, postures de combat, riposte furieuse, volonté d'acier 10, âme indomptable, résolution du zaelote, inspiration talentueuse

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +9 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 16, Int 14, Sag 8, Cha 18

Compétences : Acrobaties (11) +8, Bluff (10) +14, Connaissances (histoire) (5) +7, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +7, Détection +0, Déguisement +4 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (9) +21, Equilibre (2) +0, Fouille +3, Intimidation (9) +15, Perception auditive +0, Psychologie (5) +4, Renseignements (5) +11, Représentation (déclamation) (11) +15, Saut (6) +0

Dons : Chant du blanc corbeau^{ToB}, Chant du cœur^{EU}, Musica additius^{EU}, Personnalité sociable^{RoD}

Langues : Commun, Elfique, Gnome, Halfelin

Environnement : villes et villages

Organisation sociale : groupe (3-8)

Facteur de puissance : 8

Équipement : *épée longue* +1, *écu en acier* +1, arc court composite de force (+4) de maître, 40 flèches, *harnois* +2, *gantelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *cape de Charisme* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins importants*, 30 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts par jour* (3/3/1). *Sorts connus* (6/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumière*, *manipulation à distance*, *prestidigitation*, *son imaginaire* ; 1^{er} – *Aura magique de Nystul*, *charme-personne*, *déguisement* ; 2^e – *Don des langues*.

Manœuvres. Niveau d'initiateur 6. *Manœuvres préparées** (5 (2)). *Manœuvres connues* (4/1/1). 1^{er} – *Crusader strike**, *leading the attack**, *stone bones*, *vanguard strike** ; 2^e – *Battle leader's charge** ; 3^e – *White raven tactics**.

Postures de combat. *Postures connues* (2). 1^{er} – *Bolstering voice*, *leading the charge*.

HÉRAUT LYRIQUE 9

Demi-elfe Barde^{RoD} 4 / **Crusader**^{ToB} 5

Humanoïde (demi-elfe) de taille M

Dés de vie : 4d6+5d10+27 (71 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 27 (+1 Dex, +10 armure, +4 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +8/+12

Attaque : *épée longue* +1 *acérée* (+13 corps à corps, 1d8+5/17-20) ; ou arc court composite de force (+4) de maître (+10 distance, 1d6+4/x3)

Attaque à outrance : *épée longue* +1 *acérée* (+13/+8 corps à corps, 1d8+5/17-20) ; ou arc court composite de force (+4) de maître (+10/+5 distance, 1d6+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des demi-elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, sang elfique, sorts, savoir bardique (+8), musique de barde (8/jour), voix apaisante, *fascination*, inspiration vaillante (+3), manœuvres, postures de combat, riposte furieuse, volonté d'acier 10, âme indomptable, résolution du zaelote, inspiration talentueuse

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +9 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 16, Int 14, Sag 8, Cha 18

Compétences : Acrobaties (11) +8, Bluff (10) +14, Connaissances (histoire) (5) +7, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +7, Détection +0, Déguisement +4 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (12) +24, Equilibre (2) +0, Fouille +3, Intimidation (12) +18, Perception auditive +0, Psychologie (5) +4, Renseignements (5) +11, Représentation (déclamation) (11) +15, Saut (6) +0

Dons : Chant du blanc corbeau^{ToB}, Chant du cœur^{EU}, Musica additius^{EU}, Personnalité sociable^{RoD}, Posture de combat^{ToB}

Langues : Commun, Elfique, Gnome, Halfelin

Environnement : villes et villages

Organisation sociale : groupe (3-8)

Facteur de puissance : 9

Équipement : *épée longue* +1 *acérée*, *écu en acier* +2, arc court composite de force (+4) de maître, 40 flèches, *harnois* +2, *gantelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *cape de Charisme* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins importants*, 40 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts par jour* (3/3/1). *Sorts connus* (6/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumière*, *manipulation à distance*, *prestidigitation*, *son imaginaire* ; 1^{er} – *Aura magique de Nystul*, *charme-personne*, *déguisement* ; 2^e – *Don des langues*.

Manœuvres. Niveau d'initiateur 7. *Manœuvres préparées** (5 (2)). *Manœuvres connues* (4/1/1/1). 1^{er} – *Crusader strike*, *leading the attack**, *stone bones*, *vanguard strike** ; 2^e – *Battle leader's charge** ; 3^e – *White raven tactics** ; 4^e – *White raven strike**.

Postures de combat. *Postures connues* (3). 1^{er} – *Bolstering voice*, *leading the charge* ; 3^e – *Tactics of the wolf*.

HÉRAUT LYRIQUE 10

Demi-elfe Barde^{RoD} 4 / Crusader^{ToB} 6

Humanoïde (demi-elfe) de taille M

Dés de vie : 4d6+6d10+30 (79 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 27 (+1 Dex, +10 armure, +4 bouclier, +1 parade, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +9/+13

Attaque : *épée longue* +2 *acérée* (+15 corps à corps, 1d8+6/17-20) ; ou arc court composite de force (+4) de maître (+11 distance, 1d6+4/x3)

Attaque à outrance : *épée longue* +2 *acérée* (+15/+10 corps à corps, 1d8+6/17-20) ; ou arc court composite de force (+4) de maître (+11/+6 distance, 1d6+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des demi-elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, sang elfique, sorts, savoir bardique (+8), musique de barde (8/jour), voix apaisante, *fascination*, inspiration vaillante (+3), manœuvres, postures de combat, riposte furieuse, volonté d'acier 10, âme indomptable, résolution du zaelote, inspiration talentueuse, châtiment (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +11, Vol +11 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 16, Int 14, Sag 8, Cha 18

Compétences : Acrobaties (11) +8, Bluff (10) +14, Connaissances (histoire) (5) +7, Connaissances (noblesse et royauté) (5) +7, Détection +0, Déguisement +4 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (13) +25, Equilibre (6) +4, Fouille +3, Intimidation (13) +19, Perception auditive +0, Psychologie (5) +4, Renseignements (5) +11, Représentation (déclamation) (11) +15, Saut (6) +0

Dons : Chant du blanc corbeau^{ToB}, Chant du cœur^{EU}, Musica additius^{EU}, Personnalité sociable^{RoD}, Posture de combat^{ToB}

Langues : Commun, Elfique, Gnome, Halfelin

Environnement : villes et villages

Organisation sociale : groupe (3-8)

Facteur de puissance : 10

Equipement : *épée longue* +2 *acérée*, *écu en acier* +2, arc court composite de force (+4) de maître, 40 flèches, *harnois* +2, *gantelets de Force* +2, *ceinturon de Constitution* +2, *cape de Charisme* +2, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, 2 *potions de soins importants*, 50 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts par jour* (3/3/1). *Sorts connus* (6/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumière*, *manipulation à distance*, *prestidigitation*, *son imaginaire* ; 1^{er} – *Aura magique de Nystul*, *charme-personne*, *déguisement* ; 2^e – *Don des langues*.

Manœuvres. Niveau d'initiateur 8. *Manœuvres préparées** (5 (2)). *Manœuvres connues* (3/1/1/2). 1^{er} – *Crusader strike*, *leading the attack**, *vanguard strike* ; 2^e – *Battle leader's charge** ; 3^e – *White raven tactics** ; 4^e – *Divine surge**, *white raven strike**.

Postures de combat. *Postures connues* (3). 1^{er} – *Bolstering voice*, *leading the charge* ; 3^e – *Tactics of the wolf*.