



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



L'ARTISTE MYSTIQUE



Image © Wizards of the Coast

L'ARTISTE MYSTIQUE

UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Codex Aventureux, Complete Mage, Player's Handbook 2, Races de la Pierre

Introduction

Cette aide de jeu présente l'artiste mystique (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème doué dans tous les domaines possibles et imaginables, et avec un talent certain pour la magie. 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.

côtés en cas de coup dur. Ouverts, curieux par nature et possédant une affinité innée avec les illusions, les gnomes sont par conséquent les artistes mystiques les plus fréquents et probablement les plus redoutables. Tantôt vagabonds à la recherche de nouvelles découvertes, tantôt experts reconnus et bien installés dans de célèbres académies ou universités, il n'en reste pas moins que ce sont des individus sociables et agréables, avec lesquels la plupart des gens de toutes races s'entendent particulièrement bien. Il ne faut donc guère s'étonner si, malgré leur indépendance affichée, les artistes mystiques sont rarement rencontrés seuls...

Bibliographie

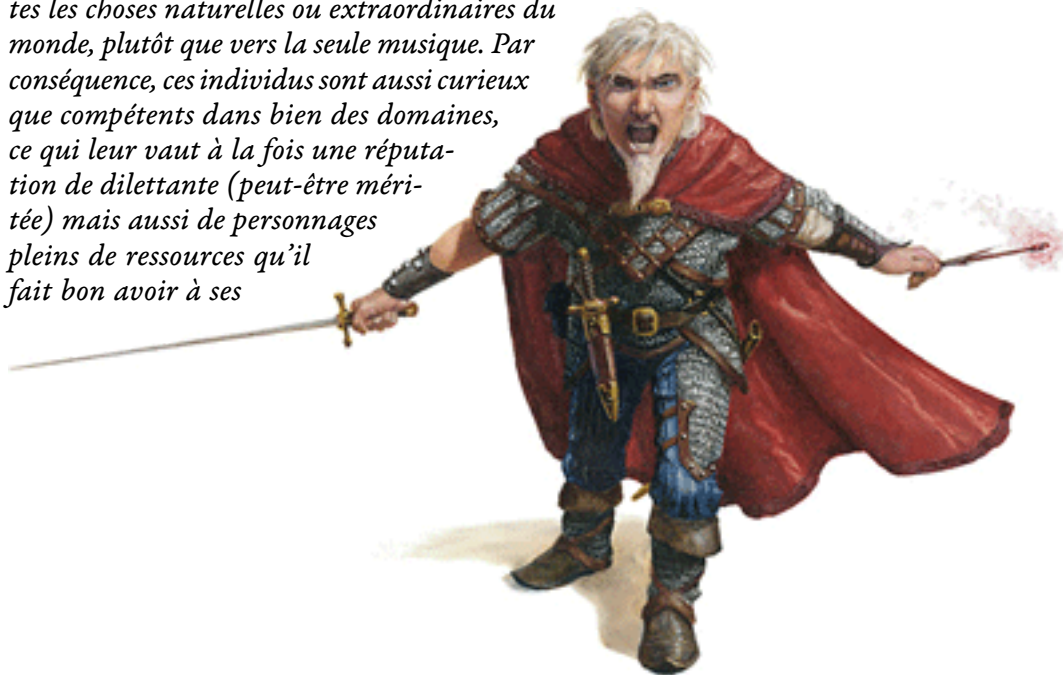
CA : Codex Aventureux
CM : Complete Mage
PHB2 : Player's Handbook 2
RP : Races de la Pierre

Combat

L'artiste mystique est doué dans tous les domaines, et le combat ne fait pas exception. Toutefois, il est aussi compétent à la bataille que partout ailleurs, juste ce qu'il faut pour bien s'en tirer, mais pas assez pour espérer égaler un combattant aguerri, en particulier au corps à corps. C'est pourquoi l'artiste mystique se repose essentiellement sur ses chants et son arbalète, jusqu'à ce que sa magie soit assez puissante et disponible pour prendre le relais.

Description

Les artistes mystiques ne se reconnaissent pas en tant que caste ou même groupe de gens partageant des affinités semblables pour la magie ou les arts. Au lieu de cela, on désigne généralement par artiste mystique un barde s'étant tourné davantage vers l'étude et la compréhension de la magie profane, ainsi que toutes les choses naturelles ou extraordinaires du monde, plutôt que vers la seule musique. Par conséquence, ces individus sont aussi curieux que compétents dans bien des domaines, ce qui leur vaut à la fois une réputation de dilettante (peut-être méritée) mais aussi de personnages pleins de ressources qu'il fait bon avoir à ses



ARTISTE MYSTIQUE 1

Gnome Barde^{RP} 1

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 1d6+3 (9 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +2 Dex, +3 armure), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +0/-6

Attaque : fouet (-1 corps à corps, 1d2-2) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : fouet (-1 corps à corps, 1d2-2) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, armes familières, *pouvoirs magiques*, sorts, bardic knack^{PHB2} (+1), musique de barde (1/jour), contre-terreur^{RP}, *fascination*, inspiration vaillante (+1)

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

Caractéristiques : For 6, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 16

Compétences : Acrobaties (4) +5, Art de la magie (4) +6, Artisanat (alchimie) +5, Artisanat (tous) +3, Bluff (4) +7, Concentration +4, Connaissances (mystères) (4) +6, Connaissances (toutes) +3, Contrefaçon +3, Crochetage +3, Décryptage +3, Déguisement +4, Déplacement silencieux +2, Désamorçage/sabotage +3, Détection +2, Diplomatie (4) +7, Discrétion +2, Dressage +4, Equilibre +2, Equitation +3, Escalade -2, Escamotage +2, Estimation +3, Evasion +2, Fouille +3, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +3, Natation -3, Perception auditive +4, Premiers secours +2, Profession (toutes) +2, Psychologie (4) +5, Renseignements +4, Représentation (instruments à cordes) (4) +7, Représentation (toutes) +4, Saut -8, Survie +2, Utilisation d'objets magiques (4) +7

Dons : Melodic casting^{CM}, Touche-à-tout^{CA}

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Gnome

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Équipement : fouet, arbalète légère, 60 carreaux, mandoline, armure de cuir cloutée, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de cambrioleur, 30 po

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts par jour* (2). *Sorts connus* (5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, prestidigitation, son imaginaire.*



ARTISTE MYSTIQUE 2

Gnome Barde^{RP} 2

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 2d6+6 (15 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +2 Dex, +3 armure), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/-5

Attaque : fouet (+0 corps à corps, 1d2-2) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : fouet (+0 corps à corps, 1d2-2) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, armes familières, *pouvoirs magiques*, sorts, bardic knack^{PHB2} (+1), musique de barde (2/jour), contre-terreur^{RP}, *fascination*, inspiration vaillante (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +4 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 16

Compétences : Acrobaties (5) +7, Art de la magie (5) +9 (+2 pour déchiffrer les sorts écrits sur parchemins), Artisanat (alchimie) +5, Artisanat (tous) +3, Bluff (5) +8, Concentration +4, Connaissances (mystères) (5) +7, Connaissances (toutes) +3, Contrefaçon +5, Crochetage +5, Décryptage +3, Déguisement +6 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux +3, Désamorçage/sabotage +5, Détection +2, Diplomatie (5) +12, Discrétion +3 (+2 avec le nécessaire), Dressage +4 (+2 pour dresser ou apprendre des tours), Equilibre +5, Equitation +3, Escalade -1, Escamotage +5, Estimation +3 (+2 avec les objets de petite taille), Evasion +3, Fouille +3, Intimidation +6, Maîtrise des cordes +3, Natation -1, Perception auditive +4 (+2 pour écouter aux portes), Premiers secours +4, Profession (toutes) +2, Psychologie (5) +6, Renseignements +4, Représentation (instruments à cordes) (5) +10, Représentation (toutes) +4, Saut -5, Survie +2, Utilisation d'objets magiques (5) +8 (+2 avec les parchemins)

Dons : Melodic casting^{CM}, Touche-à-tout^{CA}

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Gnome

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Équipement : fouet, arbalète légère de maître, 60 carreaux, mandoline de maître, armure de cuir cloutée de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de cambrioleur de qualité supérieure, trousse de déguisement, trousse de premiers secours, loupe, nécessaire de faussaire^{CA}, nécessaire de camouflage^{CA}, nécessaire de dressage^{CA}, cornet d'espion^{CA}, 10 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts par jour* (3/1). *Sorts connus* (6/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Déguisement, enthousiasme*^{CA}.

ARTISTE MYSTIQUE 3

Gnome Barde^{RP} 3

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 3d6+9 (22 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 18 (+1 taille, +2 Dex, +5 armure), contact 13, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/-4

Attaque : fouet (+1 corps à corps, 1d2-2) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : fouet (+1 corps à corps, 1d2-2) ; ou arbalète légère de maître (+6 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, armes familières, *pouvoirs magiques*, sorts, bardic knack^{PHB2} (+2), musique de barde (3/jour), contre-terreur^{RP}, *fascination*, inspiration vaillante (+1), inspiration téméraire^{RP}

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

Caractéristiques : For 6, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 16

Compétences : Acrobaties (6) +8, Art de la magie (6) +10 (+2 pour déchiffrer les sorts écrits sur parchemins), Artisanat (alchimie) +6, Artisanat (tous) +4, Bluff (6) +9, Concentration +5, Connaissances (mystères) (6) +8, Connaissances (toutes) +4, Contrefaçon +6, Crochetage +6, Décryptage +4, Déguisement +7 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux +4, Désamorçage/sabotage +6, Détection +3, Diplomatie (6) +13, Discrétion +4 (+2 avec le nécessaire), Dressage +5 (+2 pour dresser ou apprendre des tours), Equilibre +6, Equitation +4, Escalade +0, Escamotage +6, Estimation +4 (+2 avec les objets de petite taille), Evasion +4, Fouille +4, Intimidation +7, Maîtrise des cordes +4, Natation +0, Perception auditive +5 (+2 pour écouter aux portes), Premiers secours +5, Profession (toutes) +3, Psychologie (6) +7, Renseignements +5, Représentation (instruments à cordes) (6) +11, Représentation (toutes) +5, Saut -4, Survie +3, Utilisation d'objets magiques (6) +9 (+2 avec les parchemins)

Dons : Melodic casting^{CM}, Touche-à-tout^{CA}, Savoir trivial^{RP}

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Gnome

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Équipement : fouet, arbalète légère de maître, 60 carreaux, mandoline de maître, *chemise de mailles en mithral* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de cambrioleur de qualité supérieure, trousse de déguisement, trousse de premiers secours, loupe, nécessaire de faussaire^{CA}, nécessaire de camouflage^{CA}, nécessaire de dressage^{CA}, cornet d'espion^{CA}, 20 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts par jour* (3/2). *Sorts connus* (7/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, message, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Altération de la parole^{CA}, déguisement, enthousiasme^{CA}*.

ARTISTE MYSTIQUE 4

Gnome Barde^{RP} 4

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 4d6+12 (28 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 taille, +2 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +3/-3

Attaque : fouet (+2 corps à corps, 1d2-2) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : fouet (+2 corps à corps, 1d2-2) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, armes familières, *pouvoirs magiques*, sorts, bardic knack^{PHB2} (+2), musique de barde (4/jour), contre-terreur^{RP}, *fascination*, inspiration vaillante (+1), inspiration téméraire^{RP}

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +5 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 17

Compétences : Acrobaties (7) +9, Art de la magie (7) +11 (+2 pour déchiffrer les sorts écrits sur parchemins), Artisanat (alchimie) +6, Artisanat (tous) +4, Bluff (7) +10, Concentration +5, Connaissances (mystères) (7) +9, Connaissances (toutes) +4, Contrefaçon +6, Crochetage +6, Décryptage +4, Déguisement +7 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux +4, Désamorçage/sabotage +6, Détection +3, Diplomatie (7) +14, Discrétion +4 (+2 avec le nécessaire), Dressage +5 (+2 pour dresser ou apprendre des tours), Equilibre +6, Equitation +4, Escalade +0, Escamotage +6, Estimation +4 (+2 avec les objets de petite taille), Evasion +4, Fouille +4, Intimidation +7, Maîtrise des cordes +4, Natation +0, Perception auditive +5 (+2 pour écouter aux portes), Premiers secours +5, Profession (toutes) +3, Psychologie (7) +8, Renseignements +5, Représentation (instruments à cordes) (7) +12, Représentation (toutes) +5, Saut +2, Survie -3, Utilisation d'objets magiques (7) +10 (+2 avec les parchemins)

Dons : Melodic casting^{CM}, Touche-à-tout^{CA}, Savoir trivial^{RP}

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Gnome

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Équipement : fouet, arbalète légère de maître, 60 carreaux, mandoline de maître, *chemise de mailles en mithral* +1, *anneau de protection* +1, *baguette de soins légers*, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de cambrioleur de qualité supérieure, trousse de déguisement, trousse de premiers secours, loupe, nécessaire de faussaire^{CA}, nécessaire de camouflage^{CA}, nécessaire de dressage^{CA}, cornet d'espion^{CA}, 20 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts par jour* (3/3/1). *Sorts connus* (7/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, message, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Altération de la parole*^{CA}, *déguisement, enthousiasme*^{CA} ; 2^e – *Détection des pensées, silence*.

ARTISTE MYSTIQUE 5

Gnome Barde^{RP} 5

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 5d6+15 (35 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 taille, +2 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +3/-3

Attaque : fouet (+2 corps à corps, 1d2-2) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : fouet (+2 corps à corps, 1d2-2) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, armes familières, *pouvoirs magiques*, sorts, bardic knack^{PHB2} (+3), musique de barde (5/jour), contre-terreur^{RP}, *fascination*, inspiration vaillante (+1), inspiration téméraire^{RP}

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +5 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 17

Compétences : Acrobaties (8) +10, Art de la magie (8) +12 (+2 pour déchiffrer les sorts écrits sur parchemins), Artisanat (alchimie) +7, Artisanat (tous) +5, Bluff (8) +11 (+5 pour mentir), Concentration +6, Connaissances (mystères) (8) +10, Connaissances (toutes) +5, Contrefaçon +7, Crochetage +7, Décryptage +5, Déguisement +8 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux +5, Désamorçage/sabotage +7, Détection +4, Diplomatie (8) +15, Discrétion +5 (+2 avec le nécessaire), Dressage +6 (+2 pour dresser ou apprendre des tours), Équilibre +7, Equitation +5, Escalade +1, Escamotage +7, Estimation +5 (+2 avec les objets de petite taille), Évasion +5, Fouille +5, Intimidation +8, Maîtrise des cordes +5, Natation +1, Perception auditive +6 (+2 pour écouter aux portes), Premiers secours +6, Profession (toutes) +4, Psychologie (8) +9, Renseignements +6, Représentation (instruments à cordes) (8) +13, Représentation (toutes) +6, Saut -3, Survie +4, Utilisation d'objets magiques (8) +11 (+2 avec les parchemins)

Dons : Melodic casting^{CM}, Touche-à-tout^{CA}, Savoir trivial^{RP}

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Gnome

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Équipement : fouet, arbalète légère de maître, 60 carreaux, mandoline de maître, *chemise de mailles en mithral* +1, *anneau de protection* +1, *châle ensorceleur^{CA}*, *baguette de soins légers*, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de cambrioleur de qualité supérieure, trousse de déguisement, trousse de premiers secours, loupe, nécessaire de faussaire^{CA}, nécessaire de camouflage^{CA}, nécessaire de dressage^{CA}, cornet d'espion^{CA}, 40 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5 (+1 pour les charmes). *Sorts par jour* (3/4/2). *Sorts connus* (7/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, message, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Altération de la parole^{CA}, charme-personne, déguisement, enthousiasme^{CA}* ; 2^e – *Détection des pensées, don des langues, silence.*

ARTISTE MYSTIQUE 6

Gnome Barde^{RP} 6

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 6d6+18 (41 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 taille, +2 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/-2

Attaque : fouet (+3 corps à corps, 1d2-2) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : fouet (+3 corps à corps, 1d2-2) ; ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, armes familières, *pouvoirs magiques*, sorts, bardic knack^{PHB2} (+3), musique de barde (6/jour), contre-terreur^{RP}, *fascination*, inspiration vaillante (+1), inspiration téméraire^{RP}, chant fantasmagorique^{RP}

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +6 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 19

Compétences : Acrobaties (9) +11, Art de la magie (9) +13 (+2 pour déchiffrer les sorts écrits sur parchemins), Artisanat (alchimie) +7, Artisanat (tous) +5, Bluff (9) +13 (+5 pour mentir), Concentration +6, Connaissances (mystères) (9) +11, Connaissances (toutes) +5, Contrefaçon +7, Crochetage +7, Décryptage +5, Déguisement +9 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux +5, Désamorçage/sabotage +7, Détection +4, Diplomatie (9) +17, Discrétion +5 (+2 avec le nécessaire), Dressage +7 (+2 pour dresser ou apprendre des tours), Equilibre +7, Equitation +5, Escalade +1, Escamotage +7, Estimation +5 (+2 avec les objets de petite taille), Evasion +5, Fouille +5, Intimidation +9, Maîtrise des cordes +5, Natation +1, Perception auditive +6 (+2 pour écouter aux portes), Premiers secours +6, Profession (toutes) +4, Psychologie (9) +10, Renseignements +7, Représentation (instruments à cordes) (9) +14, Représentation (toutes) +7, Saut -3, Survie +4, Utilisation d'objets magiques (9) +13 (+2 avec les parchemins)

Dons : Master manipulator^{PHB2}, Melodic casting^{CM}, Touche-à-tout^{CA}, Savoir trivial^{RP}

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Gnome

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Équipement : fouet, arbalète légère de maître, 60 carreaux, mandoline de maître, *chemise de mailles en mithral* +1, *masque de Charisme* +2, *anneau de protection* +1, *châle ensorceleur^{CA}*, *baguette de soins légers*, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de cambrioleur de qualité supérieure, trousse de déguisement, trousse de premiers secours, loupe, nécessaire de faussaire^{CA}, nécessaire de camouflage^{CA}, nécessaire de dressage^{CA}, cornet d'espion^{CA}, 50 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 6 (+1 pour les charmes). *Sorts par jour* (3/4/3). *Sorts connus* (7/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, message, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Altération de la parole^{CA}, charme-personne, déguisement, enthousiasme^{CA}* ; 2^e – *Détection des pensées, don des langues, silence*.

ARTISTE MYSTIQUE 7

Gnome Barde^{RP} 6 / Lyric thaumaturge^{CM} 1

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 7d6+21 (48 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+1 taille, +3 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/-2

Attaque : fouet (+3 corps à corps, 1d2-2) ; ou *arbalète légère* +1 (+9 distance, 1d6+1/19-20)

Attaque à outrance : fouet (+3 corps à corps, 1d2-2) ; ou *arbalète légère* +1 (+9 distance, 1d6+1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, armes familières, *pouvoirs magiques*, sorts, bardic knack^{PHB2} (+3), musique de barde (7/jour), contre-terreur^{RP}, *fascination*, inspiration vaillante (+1), inspiration téméraire^{RP}, chant fantasmagorique^{RP}, bonus spell^{CM}

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +5, Vol +8 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 16, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 19

Compétences : Acrobaties (9) +12, Art de la magie (10) +14 (+2 pour déchiffrer les sorts écrits sur parchemins), Artisanat (alchimie) +7, Artisanat (tous) +5, Bluff (10) +14 (+5 pour mentir), Concentration +6, Connaissances (mystères) (10) +12, Connaissances (toutes) +5, Contrefaçon +7, Crochetage +8, Décryptage +5, Déguisement +9 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux +6, Désamorçage/sabotage +7, Détection +4, Diplomatie (10) +18, Discrétion +6 (+2 avec le nécessaire), Dressage +7 (+2 pour dresser ou apprendre des tours), Equilibre +8, Equitation +6, Escalade +1, Escamotage +8, Estimation +5 (+2 avec les objets de petite taille), Evasion +6, Fouille +5, Intimidation +9, Maîtrise des cordes +6, Natation +1, Perception auditive +6 (+2 pour écouter aux portes), Premiers secours +6, Profession (toutes) +4, Psychologie (9) +10, Renseignements +7, Représentation (instruments à cordes) (10) +15, Représentation (toutes) +7, Saut -3, Survie +4, Utilisation d'objets magiques (10) +14 (+2 avec les parchemins)

Dons : Master manipulator^{PHB2}, Melodic casting^{CM}, Touche-à-tout^{CA}, Savoir trivial^{RP}

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Gnome

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Équipement : fouet, *arbalète légère* +1, 60 carreaux, mandoline de maître, *chemise de mailles en mithral* +1, *masque de Charisme* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, *châle ensorceleur^{CA}*, *baguette de soins légers*, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de cambrioleur de qualité supérieure, trousse de déguisement, trousse de premiers secours, loupe, nécessaire de faussaire^{CA}, nécessaire de camouflage^{CA}, nécessaire de dressage^{CA}, cornet d'espion^{CA}, 60 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7 (+1 pour les charmes). *Sorts par jour* (3/5/4/1). *Sorts connus* (7/4/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, message, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Altération de la parole^{CA}, charme-personne, déguisement, enthousiasme^{CA}* ; 2^e – *Arme sonique^{CA}, détection des pensées, don des langues, silence* ; 3^e – *Image accomplie, rapidité*.

ARTISTE MYSTIQUE 8

Gnome Barde^{RP} 6 / Lyric thaumaturge^{CM} 2

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 8d6+24 (48 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 20 (+1 taille, +3 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +5/-1

Attaque : fouet (+4 corps à corps, 1d2-2) ; ou *arbalète légère* +1 (+10 distance, 1d6+1/19-20)

Attaque à outrance : fouet (+4 corps à corps, 1d2-2) ; ou *arbalète légère* +1 (+10 distance, 1d6+1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, armes familières, *pouvoirs magiques*, sorts, bardic knack^{PHB2} (+3), musique de barde (8/jour), contre-terreur^{RP}, *fascination*, inspiration vaillante (+1), inspiration téméraire^{RP}, chant fantasmagorique^{RP}, bonus spell^{CM}

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +5, Vol +9 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 16, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 20

Compétences : Acrobaties (9) +12, Art de la magie (11) +15 (+2 pour déchiffrer les sorts écrits sur parchemins), Artisanat (alchimie) +7, Artisanat (tous) +5, Bluff (11) +21, Concentration +6, Connaissances (mystères) (11) +13, Connaissances (toutes) +5, Contrefaçon +7, Crochetage +8, Décryptage +5, Déguisement +10 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux +6, Désamorçage/sabotage +7, Détection +4, Diplomatie (11) +25, Discrétion +6 (+2 avec le nécessaire), Dressage +8 (+2 pour dresser ou apprendre des tours), Equilibre +8, Equitation +6, Escalade +1, Escamotage +8, Estimation +5 (+2 avec les objets de petite taille), Evasion +6, Fouille +5, Intimidation +10, Maîtrise des cordes +6, Natation +1, Perception auditive +6 (+2 pour écouter aux portes), Premiers secours +6, Profession (toutes) +4, Psychologie (9) +10, Renseignements +8, Représentation (chant) +13, Représentation (instruments à cordes) (11) +17, Représentation (toutes) +8, Saut +8, Survie +4, Utilisation d'objets magiques (11) +16 (+2 avec les parchemins)

Dons : Captivating melody^{CM}, Master manipulator^{PHB2}, Melodic casting^{CM}, Touche-à-tout^{CA}, Savoir trivial^{RP}

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Gnome

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Équipement : fouet, *arbalète légère* +1, 60 carreaux, mandoline de maître, *chemise de mailles en mithral* +1, *masque de Charisme* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, *collier d'éloquence mineur*, *bottes de sept lieues*, *baguette de soins légers*, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de cambrioleur de qualité supérieure, trousse de déguisement, trousse de premiers secours, loupe, nécessaire de faussaire^{CA}, nécessaire de camouflage^{CA}, nécessaire de dressage^{CA}, cornet d'espion^{CA}, 70 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 8. *Sorts par jour* (3/6/5/2). *Sorts connus* (7/4/4/3; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, message, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Altération de la parole*^{CA}, *charme-personne, déguisement, enthousiasme*^{CA} ; 2^e – *Arme sonique*^{CA}, *détection des pensées, don des langues, silence* ; 3^e – *Accord dissonant*^{CA}, *image accomplie, rapidité*.

ARTISTE MYSTIQUE 9

Gnome Barde^{RP} 6 / Lyric thaumaturge^{CM} 3

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 9d6+27 (55 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 22 (+1 taille, +3 Dex, +6 armure, +2 parade), contact 16, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+0

Attaque : fouet (+5 corps à corps, 1d2-2) ; ou *arbalète légère* +1 (+11 distance, 1d6+1/19-20)

Attaque à outrance : fouet (+5/+0 corps à corps, 1d2-2) ; ou *arbalète légère* +1 (+11 distance, 1d6+1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, armes familières, *pouvoirs magiques*, sorts, bardic knack^{PHB2} (+3), musique de barde (9/jour), contre-terreur^{RP}, *fascination*, inspiration vaillante (+1), inspiration téméraire^{RP}, chant fantasmagorique^{RP}, bonus spell^{CM}, spell secret^{CM}

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +6, Vol +9 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 16, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 20

Compétences : Acrobaties (9) +12, Art de la magie (12) +16 (+2 pour déchiffrer les sorts écrits sur parchemins), Artisanat (alchimie) +7, Artisanat (tous) +5, Bluff (12) +22, Concentration +6, Connaissances (mystères) (12) +14, Connaissances (toutes) +5, Contrefaçon +7, Crochetage +8, Décryptage +5, Déguisement +10 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux +6, Désamorçage/sabotage +7, Détection +4, Diplomatie (12) +26, Discrétion +6 (+2 avec le nécessaire), Dressage +8 (+2 pour dresser ou apprendre des tours), Equilibre +8, Equitation +6, Escalade +1, Escamotage +8, Estimation +5 (+2 avec les objets de petite taille), Evasion +6, Fouille +5, Intimidation +10, Maîtrise des cordes +6, Natation +1, Perception auditive +6 (+2 pour écouter aux portes), Premiers secours +6, Profession (toutes) +4, Psychologie (9) +10, Renseignements +8, Représentation (chant) +13, Représentation (instruments à cordes) (12) +18, Représentation (toutes) +8, Saut +8, Survie +4, Utilisation d'objets magiques (12) +17 (+2 avec les parchemins)

Dons : Captivating melody^{CM}, Clap of thunder^{CM}, Master manipulator^{PHB2}, Melodic casting^{CM}, Touche-à-tout^{CA}, Savoir trivial^{RP}

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Gnome

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Équipement : fouet, *arbalète légère* +1, 60 carreaux, mandoline de maître, *chemise de mailles en mithral* +2, *masque de Charisme* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +2, *collier d'éloquence mineur*, *bottes de sept lieues*, *baguette de soins légers*, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de cambrioleur de qualité supérieure, trousse de déguisement, trousse de premiers secours, loupe, nécessaire de faussaire^{CA}, nécessaire de camouflage^{CA}, nécessaire de dressage^{CA}, cornet d'espion^{CA}, 80 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9 (+1 pour les sorts de son). *Sorts par jour* (3/6/5/3). *Sorts connus* (7/5/5/3 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, message, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Altération de la parole*^{CA}, *charme-personne, déguisement, enthousiasme*^{CA}, *fou-rire de Tasha* ; 2^e – *Arme sonique*^{CA}, *détection des pensées, don des langues, silence, suggestion* ; 3^e – *Accord dissonant*^{CA}, *image accomplie, rapidité*.



ARTISTE MYSTIQUE 10

Gnome Barde^{RP} 6 / Lyric thaumaturge^{CM} 4

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 10d6+30 (61 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 22 (+1 taille, +3 Dex, +6 armure, +2 parade), contact 16, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+1

Attaque : fouet (+6 corps à corps, 1d2-2) ; ou *arbalète légère* +1 (+12 distance, 1d6+1/19-20)

Attaque à outrance : fouet (+6/+1 corps à corps, 1d2-2) ; ou *arbalète légère* +1 (+12 distance, 1d6+1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des gnomes, vision nocturne, armes familières, *pouvoirs magiques*, sorts, bardic knack^{PHB2} (+3), musique de barde (10/jour), contre-terreur^{RP}, *fascination*, inspiration vaillante (+1), inspiration téméraire^{RP}, chant fantasmagorique^{RP}, bonus spell^{CM}, spell secret^{CM}

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +6, Vol +10 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 16, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 20

Compétences : Acrobaties (9) +12, Art de la magie (13) +17 (+2 pour déchiffrer les sorts écrits sur parchemins), Artisanat (alchimie) +7, Artisanat (tous) +5, Bluff (13) +23, Concentration +6, Connaissances (mystères) (13) +15, Connaissances (toutes) +5, Contrefaçon +7, Crochetage +8, Décryptage +5, Déguisement +10 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux +6, Désamorçage/sabotage +7, Détection +4, Diplomatie (13) +27, Discrétion +6 (+2 avec le nécessaire), Dressage +8 (+2 pour dresser ou apprendre des tours), Equilibre +8, Equitation +6, Escalade +1, Escamotage +8, Estimation +5 (+2 avec les objets de petite taille), Evasion +6, Fouille +5, Intimidation +10, Maîtrise des cordes +6, Natation +1, Perception auditive +6 (+2 pour écouter aux portes), Premiers secours +6, Profession (toutes) +4, Psychologie (9) +10, Renseignements +8, Représentation (chant) +13, Représentation (instruments à cordes) (13) +19, Représentation (toutes) +8, Saut +8, Survie +4, Utilisation d'objets magiques (13) +18 (+2 avec les parchemins)

Dons : Captivating melody^{CM}, Clap of thunder^{CM}, Master manipulator^{PHB2}, Melodic casting^{CM}, Touche-à-tout^{CA}, Savoir trivial^{RP}

Langues : Commun, Draconien, Elfique, Gnome

Environnement : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Équipement : fouet, *arbalète légère* +1, 60 carreaux, mandoline de maître, *chemise de mailles en mithral* +2, *masque de Charisme* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +2, *collier d'éloquence mineur*, *bottes de sept lieues*, *baguette de soins importants*, *corde d'escalade*, sac à dos d'équipement d'aventurier, outils de cambrioleur de qualité supérieure, trousse de déguisement, trousse de premiers secours, loupe, nécessaire de faussaire^{CA}, nécessaire de camouflage^{CA}, nécessaire de dressage^{CA}, cornet d'espion^{CA}, 40 pp

Alignement : généralement neutre bon

Ajustement de niveau : -

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 10 (+1 pour les sorts de son). *Sorts par jour* (3/6/5/4/2). *Sorts connus* (7/5/5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, message, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Altération de la parole^{CA}, charme-personne, déguisement, enthousiasme^{CA}, fou-rire de Tasha* ; 2^e – *Arme sonique^{CA}, détection des pensées, don des langues, silence, suggestion* ; 3^e – *Accord dissonant^{CA}, image accomplie, rapidité, sphère d'invisibilité* ; 4^e – *Cri, domination*.