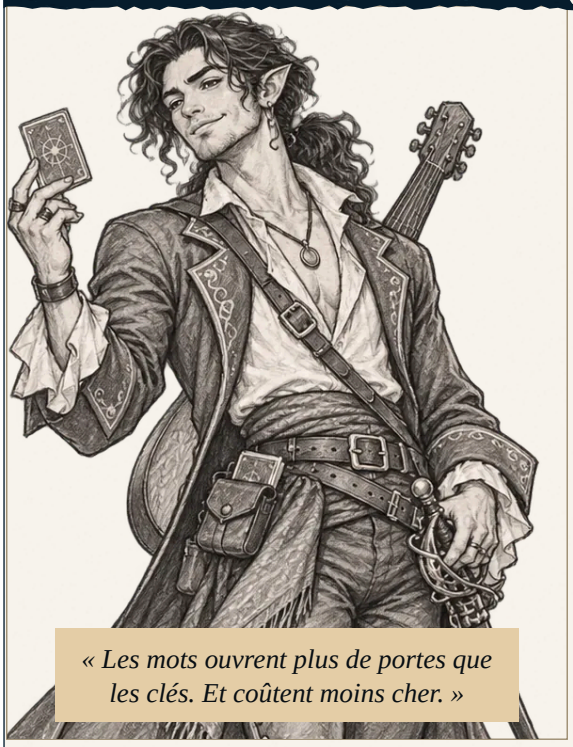
Ezra Bellamy

Escroc, musicien et menteur professionnel

Demi-elfe **Barde 3** — **Collège du Savoir**

Niveau 3 • Bonus de maîtrise +2 • Expérience 900



« Les mots ouvrent plus de portes que les clés. Et coûtent moins cher. »

PV	CA	Vitesse	Initiative
24	14	9 m	+2
PV actuels	Armure de cuir clouté		

Touche-à-tout

Ezra ajoute +1 aux tests de caractéristiques auxquels son bonus de maîtrise ne s'applique pas.

Inspiration bardique

3 utilisations par repos long. Action bonus.

Un allié reçoit 1d6 d'Inspiration bardique à ajouter à un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde.

Mots cinglants

Réaction. Lorsqu'un ennemi proche effectue une attaque, un test de caractéristique ou un jet de dégâts, Ezra peut dépenser une Inspiration bardique et soustraire 1d6 au résultat.

Chant reposant

Lors d'un repos court, les alliés qui récupèrent des PV avec leurs dés de vie récupèrent 1d6 PV supplémentaires.

Caractéristiques

Perception passive 13

	Score	Mod.
Force	8	-1
Dextérité	15	+2
Constitution	14	+2
Intelligence	10	+0
Sagesse	12	+1
Charisme	17	+3

Jets de sauvegarde

Dextérité +4 — Charisme +5

Attaques

Rapière

Attaque : +4 pour toucher

Dégâts : 1d8 + 2 perforants

Magie

DD des sorts : 13

Attaque magique : +5

Emplacements de sorts

Niveau 1 : 4

Niveau 2 : 2

Tours de magie

Moquerie cruelle

Jet de Sagesse DD 13. Échec : 1d4 dégâts psychiques et désavantage à la prochaine attaque de la cible.

Main du mage

Manipule à distance de petits objets. Très utile pendant une infiltration.

Compétences

Tromperie	+7 (Expertise)
Persuasion	+7 (Expertise)
Représentation	+5
Intimidation	+5
Acrobaties	+4
Discrétion	+4
Escamotage	+4
Perception	+3
Intuition	+3
Investigation	+2
Histoire	+2

Personnalité

Trait : Je mens avec suffisamment d'assurance pour finir moi-même par croire mes histoires.

Défaut : Je suis incapable de résister à l'occasion de montrer que je suis la personne la plus intelligente de la pièce.

Lien : Je connais le véritable nom et l'ancien grade de Silas. Jusqu'à présent, j'ai eu la délicatesse de garder cette information pour moi.

Sorts connus

- **Mot de guérison** — Action bonus. 1d4 + 3 PV à distance.
- **Murmures dissonants** — Jet de Sagesse DD 13. Échec : 3d6 dégâts psychiques et la cible utilise sa réaction pour s'éloigner.
- **Lueurs féeriques** — Zone de 6 m. Les créatures ratant leur sauvegarde sont entourées de lumière ; les attaques contre elles bénéficient de l'avantage. Concentration.
- **Feuille morte** — Réaction. Ralentit la chute de jusqu'à cinq créatures.
- **Suggestion** — Jet de Sagesse DD 13. En cas d'échec, la créature suit une suggestion raisonnable. Concentration.
- **Fracassement** — Zone de 3 m. Jet de Constitution DD 13. 3d8 dégâts de tonnerre.

Si tu débutes

Hors combat : Parle. Tu es probablement le meilleur du groupe pour convaincre ou tromper quelqu'un.

En combat : Utilise Inspiration bardique sur un allié.

Pour aider tout le groupe à toucher : Lueurs féeriques.

Pour attaquer : Moquerie cruelle ou Murmures dissonants.

Si un allié tombe : Mot de guérison.

Équipement

- Rapière
- Dague (x2)
- Armure de cuir clouté
- Luth
- Flûte
- Sac d'exploration
- Jeu de cartes et accessoires de triche
- Tenue élégante / déguisement
- Rations (5 jours)
- Gourde
- 20 PO

Charmant. Insupportable. Indispensable.

« Les mots ouvrent plus de portes que les clés. Et coûtent moins cher. »