

Le Scalde

(Troubadour scandinave)

Caractéristiques requises :

Force : 15
 Intelligence : 14
 Sagesse : 15
 Dextérité : 15
 Constitution : 14
 Charisme : 15

Races permises :

Humain nordique
 Demi-elfe

Alignements :

Tous non mauvais

Armures permises :

Cuir, cuir cloutée, écaille, cotte de maille, armure à bandes, bouclier, bouclier de poing

Armes permises :

Toutes – Une spécialisation est permise (simple)

Jets de protection :

Voleur, Guerrier ou Druide

Objets magiques :

Ceux des Guerriers, Druides, Voleurs et Bardes.

Niv	Pts d'exp	Titre	DV 8	Facultés
1	0-2999	Chansonnier	1+1	A
2	3000	Aédé	2+2	B
3	6000	Ceryphée	3+3	C
4	12 000	Citharèche	4+4	D
5	24 000	Barde	5+5	E
6	38 000	Trourère	6+6	F
7	60 000	Troubadour	7+7	G
8	85 000	Ménestrel	8+8	H
9	120 000	Minnesinger	9+9	I
10	180 000	Rhapsode	10+10	J
11	260 000	Scalde	10+11	K
12	500 000	Maitre Scalde	10+12	L
13	1 100 000	Seigneur Scalde	10+13	-
14	1 400 000	Grand Scalde	10+14	-
+ 300 000/niveau			+2/niveau	

Les scaldes apprennent une langue supplémentaire tous les 3 niveaux.

Facultés :

- A.** Pistage comme un Ranger de même niveau.
- B.** 50% de surprendre et 1 chance sur 6 d'être surpris.
- C.** Mythes et Légendes : 25%+5%/niveau (à partir du niveau 3)
- D.** Charme en jouant de son instrument : 5%/niveau, le jet de protection est à -2
La portée est de 8". Le scalde peut implanter une "*suggestion*" à la victime (JP à -4)
- E.** Les objets magiques de nature musicale donnent des résultats supérieurs entre les mains d'un scalde :
 - a. Flute enchantée : x3 le nombre de rats en 3 x moins de temps.
 - b. Lyre de construction : effets triplés
 - c. Trompe de destruction : dégâts 100% plus importants
 - d. Tambour de panique : -2 sur les JP
- F.** Facultés de voleur sans le "*pick pocket*" et le "*backstab*" comme un voleur niveau $N-5$ ou N est le niveau du scalde. Les ajustements de dextérité et de race sont accordés.
- G.** Identification du type de plantes, animaux et de l'eau pure, passage des obstacles boisés.
- H.** Autométamorphose du druide
- I.** Une autre spécialisation est permise ou une double spécialisation.
- J.** Habilité poétique du barde améliorée :
 - a. Remonter le moral de 20% aux créatures associées.
 - b. Inspire la férocité au combat en donnant +3 au toucher (1 round de préparation; durée 3 tours)
- K.** Le scalde à ce niveau peut construire sa propre place forte avec une école de musique et de chant. Il peut avoir autant de suivants qu'il a de points de charisme.
- L.** Habilité à lancer des sorts de magicien.

Nombre d'attaques

Niv	Non spé	Spé
1-7	1	3/2
8-14	3/2	2/1
15 et +	2/1	5/2

