

DIRGE BARD

Niveau
de Barde

SORTS

Sorts DD de sauvegarde Connus	Sorts DD de sauvegarde du sort	Sorts par jour	=	Sorts de base	+	Sorts supp.
		0				CHA - 4 CHA - 8 CHA - 12
		1				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

DD de jet de sauvegarde d'un sort = 10 + CHA + niveau de sort

RISQUE D'ÉCHEC DES SORTS PROFANES

%

Les bardes peuvent porter une armure légère sans encourir de risque d'échec des sorts.

PERFORMANCE DE BARDE

DUREE
PAR JOUR

Niveau
de Barde

Divers

$$\text{trs} = 2 + (\text{ } \times 2) + \text{CHA} +$$

Tours
Aujourd'hui

VOLONTE JET DE SAUVEGARDE Niveau de Barde

$$= 10 + (\text{ } \div 2) + \text{CHA}$$

Niveau 7 Activer ou changer de représentation bardique par une action de mouvement, à la place d'une action simple.

PERFORMANCES

CONTRE-CHANT

Contre les effets magiques qui dépendent du son.

Les alliés dans les 9m utilisent votre jet de Performance comme jet de sauvegarde

DISTRACTION

Contre les effets magiques qui dépendent de la vue.

Les alliés présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la place d'un jet de sauvegarde

FASCINER
AUDIENCE MAX

Niveau
de Barde

$$= \text{ } \div 3 \text{ (arrondi au supérieur)}$$

INSPIRER LE COURAGE

+

Bonus contre les effets de charme et de compulsion
Bonus à l'attaque et aux dommages

INSPIRATION TALENTUEUSE

Niveau

3

+

SUGGESTION

Niveau

6

Suggère une action à une créature fascinée

CHANT FUNESTE

Niveau

8

Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués

INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES

Niveau

9

2 x (d10 + CON) points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigiles

DANCE OF THE DEAD

Niveau

10

Create zombies or skeletons as Animate Dead

REPRESENTATION APAISANTE

Niveau

12

Soins de Groupe Critiques
Enlève les conditions Fatigué, Malade, et Secoué

MELODIE EFFRAYANTE

Niveau

14

Les ennemis sont effrayés et fuient devant votre performance

INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES

Niveau

15

+ 4 à tous les jets de sauvegarde
+ 4 à la CA

SUGGESTION DE MASSE

Niveau

18

Suggère des actions à des créatures déjà fascinées

PERFORMANCE MORTELLE

Niveau

20

Cause la mort d'un ennemi par un excès de Joie ou de Tristesse

SORTS CONNUS

0

1

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

SAVOIR BARDIQUE

CONNAISSANCE
BONUS

Niveau
de Barde

Divers

$$= (\text{ } \div 2) +$$

Appliquer ce bonus à toutes les compétences de connaissances
Les Bardes peuvent utiliser toutes les compétences de Connaissance

HAUNTED EYES

Niveau
2

+4

Bonus applies to saving throws against fear, energy drain, death effects and necromancy

SECRETS OF THE GRAVE

Niveau
2

CONNAISSANCE
BONUS

Niveau de barde

$$= \text{ } \div 2$$

Bonus applies to Knowledge (religion) checks made to identify undead creatures and their abilities

A dirge bard may use mind-affecting spells to affect even mindless undead

Aux niveaux 2, 6, 10, 14 et 18, apprenez un sort de nécromancie supplémentaire de n'importe quelle liste de sorts p

HAUNTING REFRAIN

Use Perform (keyboard) or Perform (percussion) in place of Intimidate to demoralise and opponent

Niveau
5

PERFORMANCE
BONUS

Niveau de barde

$$= \text{ } \div 2$$

SAVING THROW
DC BONUS

Niveau de barde

$$= \text{ } \div 5$$