Niveau de Barde	SORTS CONNUS
GEISHA	
SORTS	0
Sorts DD de sauvegarde Sorts = Sorts + Sort	supp.
Connus du sort par jour de base	7 2 8 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7
O CHA	4 H D D D D D D D D D D D D D D D D D D
1 7	
2	
3	
4	
5	2
6	
DD de jet de sauvegarde d'un sort = 10 + CHA + niveau d	sort
RISQUE D'ÉCHEC DES SORTS PROFANES Les bardes peuvent porter une armure le	ière 3
% sans encourir de risque d'échec des sor	
PERFORMANCE DE BARDE	
DUREE Niveau PAR JOUR de Barde	Divers
trs = 2 + (× 2) + CHA +	4
Tours Aujourd'hui	
= 10 + (÷ 2) + CI	
Niveau Activer ou changer de représentation bardique par 7 à la place d'une action simple.	ne action de mouvement,
PERFORMANCES	
CONTRE-CHANT Contre les effets magiques qui dépendent du son. Les alliés dans les 9m utilisent votre jet de Performance co	me jet de sauvegarde
DISTRACTION	inne jet de sauvegarde
Contre les effets magiques qui dépendent de la vue. Les alliés présents dans les 9m utilisent votre jet de perfor	TEA CEREMONY ance à la place d'un jet de sauvegarde Spend 10 minutes préparing an elaborate tea ceremony, and 4 rounds per person performing the ceremony,
FASCINER Niveau	to grant your allies Inspire Courage, Inspire Competence, Inspire Greatness or Inspire Heroics for 10 minutes.
AUDIENCE MAX de Barde	SAVOIR BARDIQUE
= ÷ 3 (arrondi au sup	CONTAINS AND Nivous
INSPIRER LE COURAGE	BONUS de Barde Apply this bonus to Craft (calligraphy), Diplomacy,
Bonus contre les effets de charme et de	mpulsion = (÷ 2) + Knowledge (nobility) and one type of Performance Les Bardes peuvent utiliser toutes les compétences de Con
Bonus à l'attaque et aux dommages	
Niveau INSPIRATION TALENTUEUSE	
3 +	2 +4 effets dépendant du son ou du langage
Niveau SUGGESTION	VERSATILITE ARTISTIQUE
6 Suggère une action à une créature fascinée	Utiliser ce bonus à la place de Utiliser ce bonus à la place de Utiliser ce bonus à la place de
Niveau CHANT FUNESTE 8 Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués	 ☐ Théâtre Bluff, Déguisement ☐ Oratoire Diplomatie, Psychologie ☐ Comédie Bluff, Intimidation ☐ Instruments à percussi@ressage, Intimidation
INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTE	□ Dance Acrobaties, Vol □ Chant Bluff, Psychologie
9 2 x (d10 + CON) points de vie ter +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauv	oraires, Claviers Diplomatie, Intimidation Instruments à corde Bluff, Diplomatie
Niveau REPRESENTATION APAISANTE Soins de Groupe Critiques 12 Splayer les conditions Estimation de Consul	MAITRE DE LA CONNAISSANCE
Enlèves les conditions Fatigué, Malade, et Secoué Niveau MELODIE EFFRAYANTE 14. Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre per	Niveau FAIRE 10 FAIRE 20 PAR JOUR Faire 20" Aujourd'hui
Niveau INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTE	
+ 4 à tous les jets de sauvegarde	TOUCHE-À-TOUT
Niveau SUGGESTION DE MASSE	Niveau 10 Utiliser n'importe quelle compétence comme si vous étiez formé
18 Suggère des actions à des créatures déjà fascinées Niveau PERFORMANCE MORTELLE	Niveau 16 Toutes les compétences sont des compétences de classe
20 Cause la mort d'un ennemi par un excès de Joie ou d	Tristesse 19 Peut "Faire 10" avec n'importe quelle compétence