

# 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"/>
		3				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6				<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

$$\text{trs} = 2 + \left( \text{Niveau de Barde} \times 2 \right) + \text{CHA} + \text{Divers}$$

Tours  
Aujourd'hui

VOLONTE JET DE SAUVEGARDE

$$\text{Niveau de Barde} = 10 + \left( \text{Niveau de Barde} \div 2 \right) + \text{CHA}$$

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

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

### 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

$$\text{Niveau de Barde} = \left( \text{Niveau de Barde} \div 2 \right) + \text{Divers}$$

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

CONNAISSANCE  
BONUS

Niveau 2

Niveau de barde

$$\text{Niveau de barde} = \text{Niveau de barde} \div 2$$

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

$$\text{Niveau de barde} = \text{Niveau de barde} \div 2$$

SAVING THROW  
DC BONUS

Niveau de barde

$$\text{Niveau de barde} = \text{Niveau de barde} \div 5$$