

# SANDMAN

## (BARDE)

Niveau  
de Barde

### SORTS

| Sorts DD de sauvegarde<br>Connus | Sorts<br>du sort | Sorts<br>par jour | = | Sorts<br>de base | + | Sorts supp.  |
|----------------------------------|------------------|-------------------|---|------------------|---|--|
|                                  |                  | 0                 |   |                  |   | CHA - 4<br>CHA - 8<br>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"/> |

de sauvegarde d'un sort = 10 + CHA + niveau de sort +  Sneakspell Bonus

### 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

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

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

Niveau de Barde

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

#### STEALSPELL

Steal a spell from one target, and cast it while still performing

#### INSPIRATION TALENTUEUSE

Niveau 3 +

#### SLUMBER SONG

Niveau 6 Put one already fascinated creature to asleep

#### CHANT FUNESTE

Niveau 8 Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués

#### DRAMATIC SUBTEXT

Niveau 9 Cast a spell without obvious visible or audible components Use for two rounds before casting the spell

#### 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

#### GREATER STEALSPELL

Niveau 15 When a target fails its save against Stealspell, you learn their spell resistance and all their prepared spells. Instead of taking a spell you may steal spell resistance equal to half your bard level.

#### MASS SLUMBER SONG

Niveau 18 Put already fascinated creatures to sleep

#### SPELL CATCHING

Niveau 20 Absorb a spell targeting you, and immediately recast it or any spell you know of that level or lower

### SORTS CONNUS

0

1

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

### STEAL SPELL

#### STOLEN SPELL

Niveau  If the target fails their will save, you may steal:

You can only hold one stolen spell at once

- Named spell (fails if they don't have the spell)
  - Random spell up to the highest level you can cast
- You must cast the spell while still performing

### MASTER OF DECEPTION

#### DECEPTION BONUS

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

Apply this bonus to Bluff, Sleight of Hand and Stealth

### SNEAKSPELL

Niveau

2

+1

Spell DC against a flat-footed target

10

+2

18

+3

Niveau

6

+2

Pour vaincre la résistance à la magie

14

+4

### Erudition

Niveau

2

+4

Ce bonus s'applique aux jets de sauvegarde contre la Représentation Bardique, et les effets dépendant du son ou du langage

### SENS DES PIEGES

#### SENS DES PIEGES BONUS

Niveau

3

$$= (\text{ } \div 3) +$$

Apply this bonus to reflex saves against traps and dodge AC to avoid traps

### ATTAQUE SOURNOISE

#### SNEAK ATTACK BONUS

Niveau

5

$$= (\text{ } \div 5) +$$

Damage bonus when flanking or opponent is denied his DEX bonus to AC.

### TOUCHE-À-TOUT

Niveau

10

Utiliser n'importe quelle compétence comme si vous étiez formé

Niveau

16

Toutes les compétences sont des compétences de classe

Niveau

19

Peut "Faire 10" avec n'importe quelle compétence