SOUTS SOIT SOITS S		BARDE	Barde Niveau	SORTS CONNUS
Do do jir de savergande d'un sort a 10 = CALA evirous de sort SARQUE PÉCHETO ES SORTS PERCANAIS Se les bandes pouverts parte une armure lejone Se la consecute d'enque d'entre des sorts. PERCONMANCE DE BARDE DURE Bande Nivessa Activer ou changer de représentation bandique par une sortion de monte de l'enque d'entre de la consecution de la consecu	×	SORT		
DOUGH jet dis autorigate de un sort - 19 - CMA revierand de sort INSQUE P'ECHEC DES SORTS PROFANES (a) Les bindies peuverni parte une amune liegle PERROTAMANCE DE BARIDE PERROTAMANCE DE BARIDE DEUTE Barde Autorité de l'Action d				0
1	Connus DD sauv		7 8 1	
TO do jet de savegade d'un sot 1 19 r CliA a nivera de sot 1 SASOLE PÉCHEC DES SORTS PROFANES Se sans encount de finque Péche de sott. PERCONANCE DE BARDE Divers Niversus TIS = 2 + (
DO do pri de savoregande d'un sont = 10 e CIÁ+ e vierand da sont NOSQUE D'ECHRO SSORTES PUDONAIS 1 Les Dandes peuvent porte une armune légle de 2 Dives		1		
DO de jet de sauvegande d'un son = 10 + CHA + pireus de sot 1 RESQUER DÉCHEC DES SORPES PRODANES STANDER DÉCHEC DES SORPES PRODANES BURGE BUR		2		
Did ejt de savegarde d'un sort - 19 - CIA + Priveau de sort RESIDUE D'ÉCRIC ES SORTES FUNDAMSES Di set burdes peuveur pot et une se surune lighte Burde concluid né foique d'éthe che de soit. DI PERFORMANCE DE BARDE Di vers Mireau Les Jac des concluid né foique d'éthe che de soit. DI PERFORMANCE DE BARDE DI VILLE - 2 + (× 2) + CHA + Table - 3 - 10 + (÷ 2) + CHA + Table - 3 - 10 + (÷ 2) + CHA + Table - 3 - 10 + (÷ 2) + CHA - Table - 3 - 10 + († 2) + CHA - Table - 3 - 10 + († 2) + CHA - Table - 4 - 10 + († 2) + CHA - Table - 4 - 10 + († 2) + (3		
DO de jet de aauweguide d'un nort - 10 + Clut e niveau de nort SROGUE PÉSERLE DES KORTES REPORTANTES Les bandes peuvent porter une ammer légire anne encouride étique déché des sorts. PERFORMANCE DE BARDE Divers Les l'acceptant de représentation bardique par une action de mouvement		4	000	
RESOUR PÉCHEC DES SORTS PROFANES RESOUR PÉCHEC DES SORTS PROFANES PERFORMANCE DE BARDE UIS = 2 + (5	+ + +	
## SOURCE SCHEED ES SOURS FORCHAIS Les bandes pervent porties une anume régire Les bandes pervent porties de la vec. Les bandes pervent porties de la vec. Les bandes pervent porties de la vec. Les bandes pervent utiliser toutes les compétences de connaissant les une régires qui dépendent du son. Les bandes pervent utiliser toutes les compétences de connaissant les une régires qui dépendent du son. Les bandes pervent utiliser toutes les compétences de connaissant les des dans les des la vec. Les bandes pervent utiliser toutes les compétences de connaissant les des la la place de les vec. Les bandes pervent utiliser toutes les compétences de connaissant les des la la place de les vec. Les bandes pervent utiliser toutes les compétences de connaissant les des la la place de les vectors dépendant du son ou contraiter facts de channe et de compulsion les de la vectors des parties de la la la place de les vectors des pervent utiliser toutes les compétences de connaissant les la la la place de les vectors dépendant du son ou de la la la place de les vectors dépendant du son ou de la la la place de les vectors dépendant du son ou la la place de la		6		2
RISOUR PÉCHEC DES SORTS PROFANIS Se and encouré de fraque d'échec des sorts	DD de jet de sa	nuvegarde d'un sort :	= 10 + CHA + niveau de sort	
PERFORMANCE DE BARDE DURE Noveau Les Barde Noveau Les Barde DURONTE IET DE SAV Visional de barde 10 + (÷ 2) + CHA Tours 10 + (÷ 2) + CHA Tours 10 + (÷ 2) + CHA Tours 10 + (÷ 2) + CHA Tours 10 + (÷ 2) + CHA Tours 10 + (÷ 2) + CHA Tours 10 + (÷ 2) + CHA Tours 10 + († 2) + CHA Tours 10 + CHA Tours 10 + († 2) + CHA Tours 10 + CHA	RISQUE D'ÉCI	HEC DES SORTS	PROFANES	. —————————————————————————————————————
PERFORMANCE DE BARDE DURSE Barde Niveau Tuss = 2 + (x 2) + CHA + Totals 2 + (x 2) + CHA Totals 2 + (x 2) + C		Les bardes peuver	nt porter une armure légère	
DINTE Total To	<u></u>		·	3
DURE Siráe Niveau LIS = 2 + (x 2) + CHA +	PE		DE BARDE	
Tous	DUREE PAR IOUR		Divers	
Tours	tre =	2+(×	2)+CHA+	
VOLONTE IST DE SAUVisédis/de barde = 10 + (4
The start of the same part of the springer o	A:			
Niveau Activer ou changer de représentation bardique par une action of a ha place d'une action simple. Savoir Bardique par une action simple. Savoir Bardique qui dépendent du son. Cas alies dans les 9m utilisent votre jet de Performance comme jet de sauvegarde Savoir Bardique qui dépendent du son. Savoir Bardique qui dépendent de la vue. Savoir Bardique qui dépendent de la vue. Savoir Bardique qui dépendent de la vue. Savoir Bardique qui sa de sauvegarde Savoir Bardique qui savoir se la lière présent dans les 9m utilisent votre jet de performance à la place de la vier de l	VOLONTE JET	DE SAUWIVEARD	e Barde	
PERFORMANCES CONTRE-CHANT Contre les effets magiques qui dépendent du son te de Performance comme jet de sauvegarde DISTRACTION Contre les effets magiques qui dépendent de la vue. Les alités déans les 9m utilisent votre jet de Performance à la contre la fille présent dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre la fille présent dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre la fille présent dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre la fille présent dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre la fille présent dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre la fille présent dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre la fille présent dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre la fille présent de la vue. Les Bardes peuvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa de la compétence	=	= 10 + (÷ 2) + CHA	
PERFORMANCES CONTRE-CHANT Contre les effets magiques qui dépendent du son te de Performance comme jet de sauvegarde DISTRACTION Contre les effets magiques qui dépendent de la vue. Les alités déans les 9m utilisent votre jet de Performance à la contre la fille présent dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre la fille présent dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre la fille présent dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre la fille présent dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre la fille présent dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre la fille présent dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre la fille présent dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre la fille présent de la vue. Les Bardes peuvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa les Bardes pouvent utiliser toutes les compétences de connaissa de la compétence	Nivoau A ri			5
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 précents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre les effets magiques qui dépendent de la vue. Les alliés précents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre les effets dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre les effets dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre les effets dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre les effets dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre les effets dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre les effets de charme et de compulsion INSPIRACTION TALENTUEUSE Niveau SIGGESTION Distraction à une créature fascinée Diplomatie, Intimidation Instruments à percussièrressage, Intimidation Dance Claviers Diplomatie, Psychologie Claviers Diplomatie, Intimidation Instruments à percussièrressage, Intimidation Instruments à vent Diplomatie, Dressage Dressage Dressage Dressage Dressage Dressage Dressage Dressage Dressage				
CONTRE-CHANT Contre les effets magiques qui dépendent du son. Les alliés ans les 9m utilisent votre jet de Performance comme jet de sauvegarde DISTRACTION Contre les effets magiques qui dépendent de la vue. Les alliés ans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre les effets magiques qui dépendent de la vue. Les alliés présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre les effets magiques qui dépendent de la vue. Les alliés présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre les effets dans les 9m utilisent votre jet de performance à la contre les effets de charme et de compulsion TASCINER Barde AdDIENCE MAX Niveau Les Bardes peuvent utiliser toutes les compétences de Contre la Représentation Bardique, et les effets dépendant du son ou du langage VERSATILITE ARTISTIQUE Utiliser ce bonus à la place de Utiliser ce bonus à la place	`	PERFORMA	ANCES	
Les alliées dans les 9m utilisent votre jet de Performance comme jet de sauvegarde	CONTRE-CHA		2.1020	
DISTRACTION Contre les effets maiglues qui dépendent de la vue. Les alliés présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la CONNAISSANCE Barde AUDIENCE MAX Niveau =				do causagardo
SAVOIR BARDIQUE			jet de Performance comme jet	
CONNAISSANCE Barde Appliquer ce bonus à toutes les compétences de connaissa Constant Cons	Contre les effets	magiques qui dépen		SAVOIR BARDIOUF
FASCIRER AUDIENCE MAX Niveau	Les alliés présent	ts dans les 9m utilis	ent votre jet de performance à	a place u un jer de Sauvegarde
INSPIRER LE COURAGE + Bonus contre les effets de charme et de compulsion Bonus à l'attaque et aux dommages NEPRATION TALENTUEUSE 1	FASCINER			BONUS Niveau
INSPIRE LE COURAGE + Bonus contre les effets de charme et de compulsion Bonus à l'attaque et aux dommages INSPIRATION TALENTUEUSE West	AUDIENCE ME			= (÷ 2) + Les Bardes peuvent utiliser toutes les compétences de Conn
INSPIRATION TALENTUEUSE INSPIRATION TALENTUEUSE Utiliser ce bonus à la place de Utiliser ce bonu		=	(arrondi au supérieur)	Erudition
## Bonus contre les effets de charme et de compulsion Bonus à l'attaque et aux dommages VERSATILITE ARTISTIQUE	INSPIRER LE	COURAGE		Niveau Ca honus s'annlique aux jets de sauvegarde contre la Représentation Bardique et les
VERSATILITE ARTISTIQUE	+			
Théâtre Bluff, Diplomatic Diplomatic Psychologie		· · · · · ·		VERSATILITE ARTISTIQUE
Comédie Bluff, Intimidation Instruments à percussiórressage, Intimidation Dance Acrobaties, Vol Chant Bluff, Psychologie Instruments à corde Bluff, Diplomatie Instruments à corde Instruments à vent Diplomatie, Dressage Autre:	Niveau	TION TALENTU	EUSE	·
Dance Acrobaties, Vol Chant Bluff, Psychologie Bluff, Diplomatie Instruments à corde Instruments à corde Instruments à vent Diplomatie, Intimidation Diplomatie, Intimidation Diplomatie, Intimidation Diplomatie, Intimidation Diplomatie, Instruments à vent Diplomatie, Dressage Diplomatie, Instruments à vent Diplomatie, Dressage Diplomatie, Dressage Diplomatie, Dressage Diplomatie, Instruments à vent Diplomatie, Dressage Diplomatie, Dressa	3 +			
Claviers Instruments à corde Instruments à corde Instruments à vent Diplomatie, Intimidation Instruments à vent Diplomatie, Intimidation Instruments à vent Diplomatie, Intimidation Instruments à vent Diplomatie, Dressage Autre: INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES 2 x (d10 + CON) points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur 2	Niveau SUGGES	TION		
Instruments a vent Diplomatie, Dressage 8 Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués Autre: INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES 2 x (d10 + CON) points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur Soins de Groupe Critiques Enlèves les conditions Fatigué, Malade, et Secoué Instruments Instrum	6 Suggère ui	ne action à une créat	ture fascinée	Claviere Instruments à corde Riuff Diplomatie
INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES 2 x (d10 + CON) points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur REPRESENTATION APAISANTE Soins de Groupe Critiques Enlèves les conditions Fatigué, Malade, et Secoué Liveau MELODIE EFFRAYANTE 14 Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance Liveau INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES 15 +4 à tous les jets de sauvegarde +4 bonus d'esquive à la CA Liveau SUGGESTION DE MASSE 18 Suggère des actions à des créatures déjà fascinées Liveau PERFORMANCE MORTELLE Niveau Toutes les compétences sont des compétences de classe Niveau Toutes les compétences de classe				Diplomatie, intimidation
2 x (d10 + CON) points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur REPRESENTATION APAISANTE Soins de Groupe Critiques Enlèves les conditions Fatigué, Malade, et Secoué REPRESENTATION APAISANTE Soins de Groupe Critiques Enlèves les conditions Fatigué, Malade, et Secoué REPRESENTATION APAISANTE Univeau MELODIE EFFRAYANTE Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance Univeau INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES H4 à tous les jets de sauvegarde H4 bonus d'esquive à la CA Niveau Utiliser n'importe quelle compétence comme si vous étiez formé Niveau 10 Niveau 10	_			Autre:
REPRESENTATION APAISANTE Soins de Groupe Critiques Enlèves les conditions Fatigué, Malade, et Secoué MAITRE DE LA CONNAISSANCE Niveau MELODIE EFFRAYANTE Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance Niveau INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES 15	Niveau			
Soins de Groupe Critiques Enlèves les conditions Fatigué, Malade, et Secoué Niveau MELODIE EFFRAYANTE 14 Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance Niveau INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES 15 +4 à tous les jets de sauvegarde 16 +4 bonus d'esquive à la CA Niveau SUGGESTION DE MASSE Suggère des actions à des créatures déjà fascinées Niveau PERFORMANCE MORTELLE MAITRE DE LA CONNAISSANCE Niveau FAIRE 10 FAIRE 20 PAR JOUR "Faire 20" Aujourd'hui Utilisations illimitées par jour TOUCHE-À-TOUT Niveau 10 Niveau	9			
Soins de Groupe Critiques Enlèves les conditions Fatigué, Malade, et Secoué MAITRE DE LA CONNAISSANCE Niveau MELODIE EFFRAYANTE Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance Niveau INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES +4 à tous les jets de sauvegarde +4 bonus d'esquive à la CA Niveau SUGGESTION DE MASSE Suggère des actions à des créatures déjà fascinées Niveau PERFORMANCE MORTELLE Niveau PERFORMANCE MORTELLE Niveau Siveau PERFORMANCE MORTELLE Niveau Siveau PERFORMANCE MORTELLE			SANTE	
Niveau MELODIE EFFRAYANTE 14. Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance 15. INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES 15. +4 à tous les jets de sauvegarde 16. Hiveau SUGGESTION DE MASSE 18. Suggère des actions à des créatures déjà fascinées Niveau PERFORMANCE MORTELLE Niveau FAIRE 10 Utilisations illimitées par jour TOUCHE-À-TOUT Niveau 10. Niveau 11. Toutes les compétence comme si vous étiez formé Niveau 16. Niveau 17. Toutes les compétences sont des compétences de classe	Soins de G	roupe Critiques s conditions Fatiqué	Malade et Secoué	
14 Les ennemis sont éffrayés et fuient devant votre performance INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES +4 à tous les jets de sauvegarde +4 bonus d'esquive à la CA Iliveau SUGGESTION DE MASSE Suggère des actions à des créatures déjà fascinées INVERIOR DE MASSE Niveau 10 Utilisations illimitées par jour TOUCHE-À-TOUT Niveau 10 Niveau 11 Toutes les compétences sont des compétences de classe			,	
INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES +4 à tous les jets de sauvegarde +4 bonus d'esquive à la CA Niveau Suggere des actions à des créatures déjà fascinées Niveau 10 Niveau 16 Niveau 16 Niveau			uient devant votre performance	5 Utilisations illimitées
+4 à tous les jets de sauvegarde +4 bonus d'esquive à la CA Niveau Suggère des actions à des créatures déjà fascinées Niveau Niveau 10 Niveau 16 Niveau 16 Niveau	INSDIRA			par jour \square
10 Utiliser n'importe quelle compétence comme si vous étiez formé 10 Niveau 16 Niveau 17 Niveau 18 Niveau 18 Niveau 18 Niveau 18 Niveau 19 Niveau	Mivedu	+4 à tous les	s jets de sauvegarde	
18 Suggère des actions à des créatures déjà fascinées Niveau 16 Toutes les compétences de classe Niveau 16 Niveau Niveau 16 Niveau		+4 bonus d'e	esquive à la CA	Utiliser n'importe quelle compétence comme si vous étiez formé
16 Toutes les compétences de classe Niveau	Niveau SUGGESTION DE MASSE			Niveau
	18 Suggere de	es actions a des créa	atures deja fascinees	Toutan lan compátanaca contidos compátanaca do alcono
				Niveau Se 40 Peut "Faire 10" avec n'importe quelle compétence