

# SOUND STRIKER

Niveau de Barde

(BARDE)

## SORTS

Sorts DD de sauvegarde Connus	Sorts 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

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

Tours Aujourd'hui ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

VOLONTE JET DE SAUVEGARDE Niveau de Barde

$$= 10 + \left( \frac{\text{CHA}}{2} \right) + \text{CHA}$$

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

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

### INSPIRER LE COURAGE

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

Niveau 3 WORDSTRIKE Niveau de barde

$$\text{Damage to object} = 1d4 + \frac{\text{CHA}}{2} \text{ (or half that to a living target)}$$

Niveau 6 WEIRD WORDS

$$\text{Damage to targets} = 1d8 + \text{CHA}$$

Affects a number of targets up to Bard Level (max 10)

Niveau 8 CHANT FUNESTE

Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués

Niveau 9 INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES

$$2 \times (d10 + \text{CON}) \text{ points de vie temporaires, } +2 \text{ à l'attaque, } +1 \text{ aux jets de sauvegarde vigueur}$$

Niveau 12 REPRESENTATION APAISANTE

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

Niveau 14 MELODIE EFFRAYANTE

Les ennemis sont effrayés et fuient devant votre performance

Niveau 15 INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES

$$+ 4 \text{ à tous les jets de sauvegarde } + 4 \text{ à la CA}$$

Niveau 18 SUGGESTION DE MASSE

Suggère des actions à des créatures déjà fascinées

Niveau 20 PERFORMANCE MORTELLE

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

$$= \left( \frac{\text{CHA}}{2} \right) +$$

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

## 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

## VERSATILITE ARTISTIQUE

☐ Théâtre

☐ Comédie

☐ Dance

☐ Claviers Instruments

Autre:

☐

☐

☐

Utiliser ce bonus à la place de...

Bluff, Déguisement

Bluff, Intimidation

Acrobaties, Vol

Diplomatie, Intimidation

Utiliser ce bonus à la place de...

☐ Oratoire

☐ Instruments à percussion Dressage, Intimidation

☐ Chant

☐ Instruments à corde Bluff, Diplomatie

☐ Instruments à vent

Diplomatie, Dressage

## MAITRE DE LA CONNAISSANCE

Niveau 5

FAIRE 10 Utilisations illimitées par jour

FAIRE 20 PAR JOUR Faire 20" Aujourd'hui

☐ ☐ ☐

## 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