

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

trs = $2 + (\text{Niveau} \times 2) + \text{CHA} +$

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

VOLONTÉ Niveau de Barde

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

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

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

INSPIRER LE COURAGE

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

WORDSTRIKE

Niveau de barde

3 Damage to object = $1d4 +$ (or half that to a living target)

WEIRD WORDS

Niveau 6 Damage to targets = $1d8 + \text{CHA}$ Affects a number of targets up to Bard Level (max 10)

CHANT FUNESTE

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

INSPIRER LA GRANDEUR

Niveau 9 $2 \times (d10 + \text{CON})$ points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigueur

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

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

$\text{Niveau} \div 2 +$

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

- Utiliser ce bonus à la place de...
- ☐ Théâtre
 - ☐ Comédie
 - ☐ Dance
 - ☐ Claviers Instruments

Bluff, Déguisement
Bluff, Intimidation
Acrobaties, Vol
Diplomatie, Intimidation

- Utiliser ce bonus à la place de...
- ☐ Oratoire
 - ☐ Instruments à percussion
 - ☐ Chant
 - ☐ Instruments à corde
 - ☐ Instruments à vent
- Diplomatie, Psychologie
Dressage, Intimidation
Bluff, Psychologie
Bluff, Diplomatie
Diplomatie, Dressage

Autre:

☐

☐

☐

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