

# BARDE

Barde  
Niveau

## SORTS

Sorts Connus	Sort DD sauvegarde	Sorts par jour	=	Base Sorts	+	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

Barde  
Niveau

Divers

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

Tours  
Aujourd'hui

VOLONTE JET DE SAUVEGARDE

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

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

Barde  
Niveau

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

### INSPIRER LE COURAGE

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

### INSPIRATION TALENTUEUSE

$$\text{Niveau 3} +$$

### 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 vigoureux

### 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 bonus d'esquive 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

Barde  
Niveau

Divers

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

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

## 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

☐ Oratoire

☐ Instruments à percussion

☐ Chant

☐ Instruments à corde

☐ Instruments à vent

Utiliser ce bonus à la place de...

Diplomatie, Psychologie

Dressage, Intimidation

Bluff, Psychologie

Bluff, Diplomatie

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