



NOM:

RACE:

CLASSE:

SEXE:

HISTOR.:

NIV.:

EXP.:

ÉTATS & EFFETS TEMPORAIRES

CARACTÉRISTIQUES

FORCE FOR

modifier: valeur: sau.: maît.:

INTELLIGENCE INT

modifier: valeur: sau.: car. de sort: maît.:

DEXTÉRITÉ DEX

modifier: valeur: sau.: maît.:

SAGESSE SAG

modifier: valeur: sau.: car. de sort: maît.:

CONSTITUTION CON

modifier: valeur: sau.: maît.:

CHARISME CHA

modifier: valeur: sau.: car. de sort: maît.:

COMPÉTENCES

MAÎT. EXP.

FOR: ☐ ATHLÉTISME ☐

DEX: ☐ ACROBATIE ☐

INT: ☐ DISCRÉTION ☐

SAG: ☐ ESCAMOTAGE ☐

CHA: ☐ ARCANES ☐

CHA: ☐ HISTOIRE ☐

CHA: ☐ INVESTIGATION ☐

CHA: ☐ NATURE ☐

CHA: ☐ RELIGION ☐

CHA: ☐ DRESSAGE ☐

CHA: ☐ MÉDECINE ☐

CHA: ☐ PERCEPTION ☐

CHA: ☐ PERSPICACITÉ ☐

CHA: ☐ SURVIE ☐

CHA: ☐ INTIMIDATION ☐

CHA: ☐ PERSUASION ☐

CHA: ☐ REPRÉSENTAT. ☐

CHA: ☐ SUPERCHERIE ☐

AUTRES DONNÉES

selon le niveau: **MAÎTRISE**

donne l'avantage: **INSPIRATION**

10 + bonus persp.: **PERSP. PASSIVE**

10 + bonus invest.: **INVEST. PASS.**

10 + bonus perc.: **PERC. PASSIVE**

d20 + mod. DEX: **INITIATIVE**

selon la race: **VITESSE**

8 + maît. + mod. car. sort: **DD SAUV. DES SORTS**

VITESSE SPÉCIALE

SAUT EN LONGUEUR

SAUT EN HAUTEUR

PEUT PORTER

PEUT SOULEVER

ARMES

ARMES MAÎTRISÉES ☐ ARMES COURANTES ☐ ARMES DE GUERRE ☐

Mains nues ☐

1 + mod. FOR

ARMURE

CLASSE D'ARMURE:

sans bouclier:

totale:

sans armure:

10 + mod. DEX:

ARMURES MAÎTRISÉES

☐ LÉGÈRES

☐ INTERMÉDIAIRES

☐ LOURDES

☐ BOUCLERS

ARMURES & PROTECTIONS

NOM / TYPE:

C.A.:

IMMUNITÉ, RÉSISTANCE & VULNÉRABILITÉ AUX DÉGÂTS

I R V

☐ ACIDES

☐ CONTONDANTS

☐ FEU

☐ FORCE

☐ FOUDRE

☐ FROID

☐ NÉCROTiques

☐ PERFORANTS

☐ POISON

☐ PSYCHIQUES

☐ RADIANTS

☐ TONNERRE

☐ TRANCHANTS

R = demi-dégâts arrondis à l'inférieur

V = dégâts doublés

VIE

POINTS DE COMBATIVITÉ:

POINTS DE VITALITÉ:

CON + DV / 2 + NIV.:

DÉS DE VIE:

FATIGUE:

BLESSURES & SÉQUELLES

BLESSURES LÉGÈRES

BLESSURES SÉRIEUSES

SÉQUELLES

RICHESSSE

NIVEAU DE VIE:

PLATINE:

OR:

ELECTRUM:

ARGENT:

CUIVRE:

ÂGE

TAILLE

POIDS

PEAU

YEUX

CHEVEUX

PILOSITÉ

GUILDE :

FOI :

ALIGN :

PORTRAIT

CRI DE GUERRE
OU DEVISE :

ALLIÉS :

SIGNES
PARTICULIERS :

ENNEMIS :

PASSÉ DU PERSONNAGE

TRAITS DE PERSONNALITÉ

OUTILS & LANGUES

OUTILS MAÎTRISÉS

EXPERT.

LANGUES MAÎTRISÉES

PARLÉ

ÉCRIT

OBJETS MAGIQUES

NOM / TYPE

MAX

REST.

APTITUDES

AUTRES ÉQUIPEMENTS

CONSOMMABLES

NB.

NB.



BARDE – Table & Aptitudes

Niv.	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Sorts connus	Emplacements de sorts								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+ 2	Sorts, inspiration bardique (d6)	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+ 2	Touche à tout, chant reposant (d6)	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+ 2	Collège bardique, expertise	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+ 2	Amélioration de caractéristiques	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+ 3	Inspiration bardique (d8), source d'inspiration	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+ 3	Contre-charme, aptitude du collège bardique	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+ 3	—	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+ 3	Amélioration de caractéristiques	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+ 4	Chant reposant (d8)	3	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+ 4	Inspiration bardique (d10), expertise, secrets magiques	4	14	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+ 4	—	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+ 4	Amélioration de caractéristiques	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+ 5	Chant reposant (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+ 5	Secrets magiques, aptitude de collège bardique	4	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+ 5	Inspiration bardique (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+ 5	Amélioration de caractéristiques	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+ 6	Chant reposant (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+ 6	Secrets magiques	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+ 6	Amélioration de caractéristiques	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+ 6	Inspiration supérieure	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d8 par niveau de barde.

Points de vie au niveau 1 : 8 + modificateur de Constitution.

Points de vie aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + modificateur de Constitution à chaque niveau de barde.

MAÎTRISES

Armures : armures légères.

Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée longue, rapière, épée courte.

Outils : trois instruments de musique au choix.

Jets de sauvegarde : Dextérité, Charisme.

Compétences : 3 au choix.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART :

- une rapière (a) ou une épée longue (b) ou n'importe quelle arme courante (c) ;
- un paquetage de diplomate (a) ou un paquetage d'artiste (b) ;
- un luth (a) ou n'importe quel autre instrument de musique (b) ;
- une armure de cuir et une dague.

SORTS

Sorts mineurs : 2 sorts mineurs connus parmi les sorts du barde au niveau 1. D'autres sorts mineurs sont ensuite appris aux niveaux suivants (cf. table).

Sorts connus aux niveaux 1 et supérieurs : la table fournit le nombre de sorts connus de la part du barde. Aux niveaux où il apprend un sort, le barde ne peut apprendre qu'un sort qu'il est capable de lancer en fonction des niveaux de sorts maîtrisés. De plus, à chaque nouveau niveau, le barde peut remplacer un sort appris par un autre sort dont il maîtrise le niveau.

Emplacements de sorts : en lançant un sort, le barde dépense un emplacement de sort de niveau correspondant ou supérieur. Le barde récupère tous ses emplacements de sorts après un repos long.

DD d'un jet de sauvegarde : 8 + modificateur d'attaque de sort (soit bonus de maîtrise + modificateur de Charisme).

Incantation rituelle : un barde peut lancer un sort connu sous forme de rituel (si le sort en a la propriété). L'incantation prend alors 10 min de plus mais ne nécessite pas d'avoir préparé le sort. Il ne coûte pas non plus un emplacement de sorts.

Focaliseur arcanique : un barde peut utiliser son instrument comme focaliseur arcanique pour lancer un sort sans avoir à disposition la composante matérielle nécessaire à condition qu'aucune valeur monétaire ne soit associée à cette composante.

INSPIRATION BARDIQUE

Au prix d'une action bonus, le barde peut inspirer une créature autre que lui, non assourdie et située dans un rayon de 18 m. La créature inspirée bénéficie d'un d6 (puis d8, puis d10, puis d12 - cf. table) qu'il peut utiliser pour améliorer son résultat d'un test de caractéristique, d'un jet d'attaque ou d'un jet de sauvegarde à condition de l'utiliser avant que le maître du jeu ne stipule si c'est une réussite ou un échec.

Le barde peut utiliser cette aptitude autant de fois que son modificateur de Charisme (min. 1). Ce compteur se remet à 0 après un repos long.

TOUCHE-À-TOUT

À partir du niveau 2, le barde peut ajouter la moitié de son bonus de maîtrise (arrondi à l'inférieur) à tous ses tests de caractéristiques qui ne prennent pas déjà en compte son bonus de maîtrise.

CHANT REPOSANT

À partir du niveau 2, le barde peut utiliser sa musique pour aider ses compagnons à profiter pleinement d'un repos court. Si lui ou ses compagnons profitent du repos court pour utiliser un ou plusieurs dés de vie, ils gagnent 1d6 PV supplémentaires (puis 1d8, 1d10 puis 1d12 - cf. table).

COLLÈGE BARDIQUE

Au niveau 3, le barde choisit un collège bardique. Selon, le choix effectué, le barde gagne de nouvelles aptitudes aux niveaux 3, 6, et 14.

EXPERTISE

Au niveau 3, le barde choisit deux compétences qu'il maîtrise et devient un expert : il peut alors appliquer deux fois son bonus de maîtrise dessus. Au niveau 10, il peut de nouveau choisir deux compétences maîtrisées et devenir un expert.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, le barde gagne un bonus de +2 à la caractéristique de son choix (ou +1 à deux caractéristiques). Toutefois, cette aptitude ne lui permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

SOURCE D'INSPIRATION

Dès le niveau 5, le barde récupère toutes les inspirations bardiques préalablement dépensées après un repos court ou long.

CONTRE-CHARME

Au niveau 6, le barde utilise ses notes de musique ou ses mots pour interrompre des effets qui affectent la pensée d'une créature. Au prix d'une action, il peut se lancer dans une représentation qui dure jusqu'à la fin de son tour suivant et qui lui permet à lui et aux créatures amicales de bénéficier d'un avantage contre les jets de sauvegarde contre les effets terrorisé et charmé.

SECRETS MAGIQUES

Au niveau 10, après avoir étudié de nombreuses disciplines magiques, le barde peut choisir deux sorts de n'importe quelle classe (dont il maîtrise le niveau) pour les apprendre et les utiliser comme des sorts de barde. Il peut en apprendre deux nouveaux au niveau 14 puis au niveau 18.

INSPIRATION SUPÉRIEURE

Au niveau 20, lorsque le barde fait un jet d'initiative et qu'il ne dispose plus d'inspiration bardique, il en regagne une.

