

SOUND STRIKER

(BARDE)

Barde
Niveau

SORTS

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

Concentration

=

CHA

+

Niveau de
Lanceur 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 JOURBarde
Niveau

Divers

trs

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

Tours
Aujourd'hui

VOLONTÉ JET DE SAUVEGARDE

Niveau de barde

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

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

AUDIENCE MAX

Barde
Niveau

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

INSPIRER LE COURAGE

+

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

WORDSTRIKE Niveau de barde

Niveau 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 MAX AFFECTES

Niveau 9

2 x (d10 + CON) points de vie temporaires,
+2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigi

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 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

$$= (\quad \div 2) +$$

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

Utiliser ce bonus à la place de...

Utiliser ce bonus à la place de...

☐ Théâtre

Bluff, Déguisement

☐ Oratoire

Diplomatie, Psychologie

☐ Comédie

Bluff, Intimidation

☐ Instruments à percussion

Dressage, Intimidation

☐ Dance

Acrobaties, Vol

☐ Chant

Bluff, Psychologie

☐ Claviers

Diplomatie, Intimidation

☐ Instruments à corde

Bluff, Diplomatie

☐ Instruments☐ Instruments à vent

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