

## 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 JOUR

Barde  
Niveau

Divers

trs

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

Tours  
Aujourd'hui

VOLONTE 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

Niveau

3 Damage  
to object

$$= 1d4 +$$

(or half that to a  
living target)

Niveau

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

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 à tous les jets de sauvegarde  
+ 4 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

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