

ANIMAL SPEAKER

Barde
Niveau

(BARDE)

SORTS

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

Sorts Connus	Sort DD sauvegarde	Sorts par jour	Base Sorts	Sorts supplémentaires
		0		CHA - 4 CHA - 4 CHA - 8 CHA - 12
		1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6		<input type="checkbox"/> <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 Lancement 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 + (× 2) + CHA +

Tours Aujourd'hui

VOLONTÉ JET DE SAUVEGARDE

Niveau de barde = 10 + (÷ 2) + 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 30pds utilisent votre jet de Performance comme jet de sauvegarde

DISTRACTION

Contre les effets magiques qui dépendent de la vue. Les alliés présents dans les 30pds utilisent votre jet de performance à la place d'un jet de sauvegarde

INSPIRER LE COURAGE

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

Niveau 3 REPRESENTATION APAISANTE

Use a performance roll to influence animals

Niveau 5 ATTRACT RATS

Summon 5 1d6 11 2d6 17 3d6 rats

Niveau 6 SUGGESTION

Suggère une action à une créature fascinée

Niveau 8 CHANT FUNESTE

Les ennemis dans un rayon de 30pds 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 vigoureux

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

Summon Nature's Ally I

1

☐ ☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally II

2

☐ ☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally III

3

☐ ☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally IV

4

☐ ☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally V

5

☐ ☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally VI

6

☐ ☐ ☐ ☐

SAVOIR BARDIQUE

CONNAISSANCE BONUS

Barde Niveau Divers = (÷ 2) +

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

ANIMAL FRIEND

+4 to Handle Animal of a chosen type

These animals are at worst indifferent to the bard, and never attack without provocation

Animal companions and magically controlled animals must pass an opposed Charisma check to attack

Niveau 5 Speak With Animals at will for a chosen type

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:

☐ ☐ ☐

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