



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



# LE BARDE

LE BARDE



Image © Wizards of the Coast

## UNE CLASSE DE BASE POUR D&D 3.5, PAR L'ÉQUIPE DU SCRIPTORIUM

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que du Manuel des Joueurs.

## AVANT-PROPOS

Le barde est une classe de base pour *Donjons et Dragons* 3.5 proposée dans le *Manuel des Joueurs*, un des trois livres de base, censé donc être utilisable par n'importe quel joueur. Mais lorsqu'on y regarde de plus près, il est très difficile de construire un barde viable en se servant uniquement des manuels de base, comparativement aux autres classes. En revanche, si le joueur possède suffisamment de suppléments intéressants, il peut aisément faire de son barde une classe plus qu'intéressante. Il est regrettable que les différences soient si importantes entre un barde de base et un barde optimisé. Cet article présente une règle optionnelle mise au point par divers membres du *Scriptorium* pour diminuer cet écart en octroyant au barde l'accès à un pannel d'options regroupées en chants évolutifs. Pour utiliser cette aide, vous n'avez besoin que du *Manuel des Joueurs*.

## BARDE

Vous trouverez la description du barde dans le *Manuel des Joueurs* de D&D.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux bardes.

**Caractéristiques.** Le Charisme du barde détermine le niveau de sorts qu'il peut atteindre, mais aussi le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour et la difficulté qu'ont ses cibles pour y résister (voir Sorts, ci-dessous). Le Charisme, la Dextérité et l'Intelligence jouent un grand rôle dans la plupart des compétences de barde (voir ci-dessous).

**Alignement.** Tout sauf loyal.

**Dés de vie.** d6.

## Compétences de classe

Les compétences de classe du barde (et leur caractéristique associée) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Déguisement (Cha),

Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Equilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Evasion (Dex), Langue (aucune), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha). Voir le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

**Points de compétence au niveau 1 :** (6 + modificateur d'Int) x 4.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 6 + modificateur d'Int.

## Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de barde.

**Armes et armures.** Le barde est formé au maniement de toutes les armes courantes et des arcs courts, épées courtes, épées longues, fouets, matraques et rapières, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères.

**Sorts.** Comme dans le MdJ. Pour les sorts connus, se reporter au *Manuel des Joueurs*.

**Musique de barde (Ext).** Comme dans le *Manuel des Joueurs*, exceptés que les chants de barde sont gérés comme expliqué ci-dessous.

Au niveau 1 (à trois reprises) puis une fois tous les trois niveaux (3, 6, 9, 12, 15 et 18), le personnage peut choisir un chant de barde dans la liste ci-dessous. Le terme « Chant » est ici générique, et comprend toutes les formes de représentation citées dans l'encadré. Tous ont des prérequis (indiqués à la fin de la description) que le personnage doit valider pour prétendre au chant en question.

*Contre-chant (Sur).* Même effet que dans le MdJ, pas d'utilisation longue.

Prérequis : 4+ en Représentation (chant, poème ou instrument).

*Inspiration vaillante (Sur).* Même effet que le MdJ pour une utilisation courte. Utilisation longue : offre un bonus de moral +1 aux jets d'attaque et de dégâts du public pour 24h. Ce bonus passe à +2 au niveau 8, +3 au niveau 14 et +4 au niveau 20.

Prérequis : 4+ en Représentation.

## MODES D'EXPRESSION ALTERNATIFS

Dans le monde de D&D, les bardes ne recourent pas qu'au chant pour faire passer l'effet de leur art. Globalement, on peut distinguer quatre types différents de représentation.

La voix est l'instrument le plus naturel et le plus commun du barde. En termes de jeu, il offre au personnage la possibilité de garder les mains libres. Par opposition, il empêche celui-ci de bénéficier des avantages procurés par un instrument magique, notamment un bonus aux tests de Représentation. Lors de représentations longues, ce handicap peut être compensé par divers dispositifs, cependant en combat ou en aventure, un chanteur ne peut compter que sur ses propres aptitudes. La récitation de poèmes, de texte ou la comédie entrent également dans ce type de configuration.

L'utilisation d'un instrument portable est également une possibilité répandue, et qui présente les caractéristiques opposées. Le barde bénéficie des avantages d'un instrument de grande qualité, est libre de parler mais a les mains occupées. De plus, les instruments peuvent être visés assez facilement et sont souvent fragiles.

La danse est le troisième moyen d'expression qui peut être utilisé dans des scènes d'aventure. Ce moyen, comme le chant, ne saurait bénéficier des avantages d'un instrument magique, mais permet au barde de garder les mains libres et n'est pas soumis aux habituels moyens pour faire cesser un son (notamment le contre-chant). Cependant, la danse nécessite une énergie considérable, et le personnage qui utilise cette forme d'expression se doit d'accomplir une action de mouvement par tour, en plus de l'action simple requise par la musique de barde. Cette action ne peut servir pour le personnage qu'à se déplacer. De la même manière que l'on ne soucie pas de savoir si les alliés entendent un barde chanter par-dessus les cris, le fracas des armes et le bruit des sorts, il n'y a pas lieu de restreindre l'effet des danses aux alliés qui ont le personnage en ligne de mire. Les pouvoirs du barde sont clairement surnaturels, et l'énergie mystique déployée par une danse n'est en rien inférieure à celle d'un chant.

Enfin, certains instruments, par nature, ne sont pas destinés à être transportés. Ceux-ci ne peuvent être utilisés que dans le cadre des représentations dites « longues ». Seuls certains « chants » de barde ont une telle utilisation de prévue, produisant des effets plus durables, mais plus restreints, sur un public plus large. Une représentation longue doit durer au moins une heure, permettant alors au personnage de faire un test de Représentation et de dépenser autant d'utilisations quotidiennes de son pouvoir de musique de barde qu'il le désire. Le nombre maximum de personnes affectées dans le public est égal au résultat du test multiplié par le nombre d'utilisations du pouvoir de musique de barde dépensées. Il est impossible d'être sous l'effet de deux représentations longues à la fois, la plus récente annule les effets de l'ancienne.

*Fascination (Mag).* Même effet que MdJ. Toute menace même potentielle rompt le charme. Utilisation longue : Les personnes affectées dans le public effectuent un jet de Volonté contre le test de Représentation du barde, un échec signifie que la cible est fascinée. Cet état est nécessaire à certains autres effets de musique de barde, produit les mêmes effets et disparaît de la même façon que l'effet rapide, mais affecte davantage de personnes.

Prérequis : 4+ en Représentation.

*Chant d'apaisement (Mag).* Toutes les personnes dans les 18 m entendant chanter le barde bénéficient de l'effet d'un sort d'*apaisement des émotions*. Une utilisation conjointe de Verbe de la création offre aux cibles d'alignement non mauvais une *protection contre le Mal* pendant un round par niveau

du barde. Un jet de Volonté contre un DD égal au résultat du jet de Représentation du barde annule. Utilisation longue : même effet sur un public.

Prérequis : 4+ en Représentation.

*Chant de désespoir (Sur).* inflige un malus équivalent aux bonus de l'Inspiration vaillante à tous les ennemis qui entendent chanter le barde. L'effet s'applique à toutes les personnes pouvant voir ou entendre chanter le barde, et dure tant que celui-ci maintient son effet, puis 5 rounds par la suite. Un jet de Volonté (DD 10 + ½ niveau du barde + modificateur de Charisme) en annule les effets pour le round en cours. Utilisation longue : le public obtient les effets du don Obstination pour les prochaines 24h. Il s'agit d'un effet mental et de terreur.

Prérequis : 4+ en Représentation.



Chant	Conditions*	Effet
Contre-chant	Représentation (chant, poème ou instrument) 4+	Permet de contrer les sorts à base de son
Chant de confusion	Représentation (chant, poème ou instrument) 18+, contre-chant	Permet d'empêcher l'incantation de sorts ayant une composante verbale
Inspiration vaillante	Représentation 4+	Confère un bonus moral aux jets d'attaque et de dégâts
Inspiration héroïque	Représentation 12+, inspiration vaillante	Confère des pv temporaires et un bonus moral aux jets d'attaque
Inspiration intrépide	Représentation 18+, inspiration héroïque	Confère un bonus moral aux jets de sauvegarde et un bonus d'esquive à la CA
Fascination	Représentation 4+	Fascine un grand nombre de personnes
Suggestion	Représentation 9+, fascination	Permet de glisser une suggestion à une cible
Suggestion de groupe	Représentation 21+, suggestion	Permet de glisser une suggestion à plusieurs cibles
Berceuse	Représentation 12+, fascination	Endort un groupe de personnes
Chant d'apaisement	Représentation 4+	Calme les émotions hostiles
Chant de liberté	Représentation 15+, chant d'apaisement	Libère les alliés de toute entrave
Chant de désespoir	Représentation 4+	Inflige un malus aux jets d'attaque et de dégâts
Danse mystique	Représentation (danse) 4+	Offre à un allié une action simple ou de mouvement
Danse de bataille	Représentation (danse) 18+, danse de bataille	Confère un bonus moral aux jets d'attaque, aux Réflexes, à la CA et augmente la vitesse
Chant de paix	Représentation 4+	Permet d'améliorer temporairement l'attitude d'un groupe de personnes
Chant de discorde	Représentation 9+, chant de paix, fascination	Permet de modifier l'attitude générale d'un groupe de personnes
Inspiration talentueuse	Représentation 6+	Confère un bonus aux tests de compétences
Chant de malchance	Représentation 6+	Permet de faire rater les tests de compétences des ennemis
Chant sacré	Représentation 6+	Confère un bonus moral aux jets de sauvegarde contre l'alignement opposé
Chant de gloire	Représentation 18+, chant sacré	Confère une propriété alignée à une arme
Chant de terreur	Représentation 15+	Sème la panique chez les cibles du chant
Chant de folie	Représentation 21+, chant de terreur	Diminue la Sagesse de ceux qui l'entendent
Chant paralysant	Représentation 18+	Paralyse la ou les cibles du chant

\* Le degré de maîtrise de la compétence Représentation indiqué pour chaque chant présuppose également un niveau de barde égal à ce rang -3.

**Danse mystique (Sur).** Au prix d'une utilisation de musique de barde, et en utilisant une action de mouvement supplémentaire (ce qui revient à utiliser une action complexe), le barde peut autoriser à l'un de ses alliés dans les 6 m une action de mouvement ou une action simple supplémentaire, prenant effet en dernier dans l'ordre d'initiative. Ce pouvoir est un effet de type mental.

Prérequis : 4+ en Représentation (danse).

**Chant de paix (Sur).** Au prix d'une utilisation de musique de barde, et d'une minute de performan-

ces, le personnage réalise un jet de Représentation pour modifier l'attitude d'une personne ou d'un groupe de personnes selon la table réservée à la compétence Diplomatie. Les effets durent jusqu'à la fin de la rencontre, mais sont automatiquement annulés si le personnage ou un de ses alliés menace, même potentiellement, les cibles. Ce pouvoir est un effet de type enchantement (charme).

Prérequis : 4+ en Représentation.

**Inspiration talentueuse (Sur).** Même effet que dans le MdJ, le bonus s'élevant à +2 +1/6 niveaux



du barde. Utilisation longue : offre un bonus d'aptitude de +1 aux jets de compétence du public pour 24h.

Prérequis : 6+ en Représentation

*Chant de malchance (Sur)*. La cible, située au maximum à 18 m du barde et pouvant l'entendre ou le voir, doit pour réussir un test de compétence dépasser le jet de Représentation du barde tant que ce dernier continue son chant. Cet effet cesse lorsque le personnage cesse d'utiliser son art. L'utilisation du Verbe de la création inflige en plus un malus de -4 à ce jet opposé pour les créatures mauvaises, mais pas au résultat final du jet (si la cible a réussi, elle profite du résultat complet de son jet, sans le malus de -4). Utilisation longue : Malus de -1 aux compétences du public pour 24h. Ce pouvoir est un effet de type mental.

Prérequis : 6+ en Représentation

*Chant sacré (Sur)*. Confère à un allié +1/3 niveaux du barde autres alliés, présents dans un rayon de 18m, un bonus de moral +1 +1/6 niveaux de barde

aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs relevant d'un alignement donné opposé à celui du barde, tant que le barde chante et 5 rounds par la suite. L'alignement visé est choisi lors de l'acquisition de ce pouvoir et ne peut être modifié par la suite, mais rien n'interdit de prendre plusieurs fois ce chant face à des alignements différents. Confère pour 24h un bonus de moral de +1 contre la même source à un public lors d'une utilisation longue. Ce pouvoir est un effet de type mental, et de l'alignement correspondant (un chant sacré contre le mal est du registre [Bien]).

Prérequis : 6+ en Représentation

*Suggestion (nécessite Fascination) (Mag)*. Même effet que dans le MdJ pour utilisation courte. Utilisation longue : si la cible est fascinée, elle subit un malus de -2 à son jet de Volonté pour résister à ce pouvoir (à noter qu'elle ne peut pas être affectée si elle n'est pas fascinée), et le personnage peut suggérer à une personne du public par tranche de 5 niveaux de classe (et non à une seule cible).

Prérequis : 9+ en Représentation

## LE BARDE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	- Nombre de sorts par jour -						
						0	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
1	+0	+2	+0	+2	3 chants de barde, musique de barde, tradition	2	-	-	-	-	-	-
2	+1	+3	+0	+3		3	0	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+1	+3	Chant de barde	3	1	-	-	-	-	-
4	+3	+4	+1	+4		3	2	0	-	-	-	-
5	+3	+4	+1	+4		3	3	1	-	-	-	-
6	+4	+5	+2	+5	Chant de barde	3	3	2	-	-	-	-
7	+5	+5	+2	+5		3	3	2	0	-	-	-
8	+6/+1	+6	+2	+6		3	3	3	1	-	-	-
9	+6/+1	+6	+3	+6	Chant de barde	3	3	3	2	-	-	-
10	+7/+2	+7	+3	+7		3	3	3	2	0	-	-
11	+8/+3	+7	+3	+7		3	3	3	3	1	-	-
12	+9/+4	+8	+4	+8	Chant de barde	3	3	3	3	2	-	-
13	+9/+4	+8	+4	+8		3	3	3	3	2	0	-
14	+10/+5	+9	+4	+9		4	3	3	3	3	1	-
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Chant de barde	4	4	3	3	3	2	-
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4	4	3	3	2	0
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4	4	4	3	3	1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Chant de barde	4	4	4	4	4	3	2
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11		4	4	4	4	4	4	3
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12		4	4	4	4	4	4	4



*Chant de discorde (nécessite Chant de paix, Fascination) (Sur).* Le personnage peut désormais au prix d'une utilisation de la musique de barde, et d'une minute de musique, modifier l'attitude générale de toutes les personnes fascinées. Modifier l'attitude de l'assistance d'un cran dans un sens ou dans l'autre (c'est-à-dire, vers un niveau plus ou moins favorable) demande un test de représentation assorti d'un DD 25, DD 35 pour deux rangs, DD 45 pour 3 rangs et DD 60 pour 4 rangs. Utilisation longue : le personnage modifie l'attitude de l'assistance d'un cran pour les prochaines 24h. Ce pouvoir est un effet de type Enchantement (charme).

Prérequis : 9+ en Représentation

*Inspiration héroïque (nécessite Inspiration vaillante) (Sur).* Même effet que MdJ pour utilisation courte. Utilisation longue : 10 pv temporaires et bonus de moral de +1 aux jets d'attaque pour le public pour 24h.

Prérequis : 12+ en Représentation

*Berceuse (nécessite Fascination) (Mag).* Les cibles fascinées dans les 27 m du barde sombrent dans un profond sommeil pour 10 minutes/niveau du barde si leur nombre de DV est inférieur ou égal à la moitié du niveau du barde, ou si elles étaient déjà épuisées. Si leur nombre de DV est supérieur à ce nombre mais inférieur au niveau du barde, ou si elles étaient déjà fatiguées, elles deviennent épuisées. Sinon, elles deviennent juste fatiguées. Volonté, DD 10 + ½ niveau du barde + mod. Cha, annule. Pas d'utilisation longue. Ce pouvoir est un effet d'Enchantement (coercition).

Prérequis : 12+ en Représentation

*Chant de liberté (nécessite Chant d'apaisement) (Mag).* Même effet que MdJ, pas d'utilisation longue.

Prérequis : 15 + en Représentation

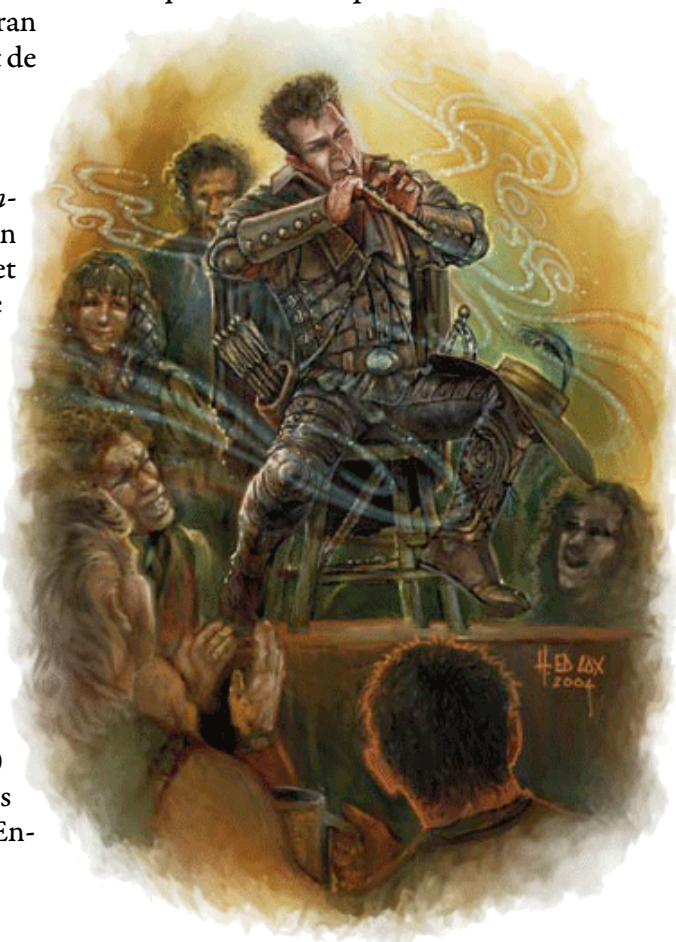
*Chant de terreur (Sur).* Les ennemis du barde dans un rayon de 9 m entendant le chant de terreur deviennent paniqués si leur nombre de DV est inférieur ou égal à la moitié du niveau du barde. Si leur nombre de DV est supérieur à ce nombre mais inférieur au niveau du barde, elles deviennent seulement effrayées. Sinon, elles sont juste secouées. Un jet de Volonté DD 10 + ½ niveau du barde + mod. Cha, annule les effets du chant. L'effet dure tant que

le barde joue, puis 5 rounds par la suite. Utilisation longue : le public devient secoué pour une heure après la représentation.

Prérequis : 15+ en Représentation

*Inspiration intrépide (nécessite Inspiration héroïque) (Sur).* Même effet que le MDJ pour une utilisation courte. Utilisation longue : offre un bonus de moral +1 aux JS et à la CA du public pour 24h.

Prérequis : 18+ en Représentation



*Chant paralysant (Mag).* Ce pouvoir vise une créature présente dans les 18 m, plus une par tranche de 3 niveaux du barde au-delà du niveau 15. Celle-ci doit réussir un jet de Volonté DD 10 + ½ niveau du barde + mod. Cha sous peine d'être paralysé pour le round en cours. Un jet de sauvegarde doit être fait chaque round où le barde chante. Lorsque celui-ci s'arrête, la paralysie peut durer encore jusqu'à 5 rounds, mais un jet de sauvegarde réussit met un terme à l'effet pour l'ensemble des rounds restants. Pas d'utilisation longue. Ce pouvoir est un effet d'Enchantement (coercition).

Prérequis : 18+ en Représentation

*Danse de bataille (nécessite Danse mystique) (Sur).* Au prix d'une action libre et d'une utilisation de musique de barde par round, le personnage bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, de Réflexes, de dégâts et à sa CA, et d'un bonus de +3 m à sa vitesse de déplacement. Une utilisation du verbe de la création remplace le bonus de +2 par le bonus de Charisme du barde. Sa vitesse de déplacement augmente également d'1,50 m par point de bonus en Charisme. Pas d'utilisation longue.

Prérequis : 18+ en Représentation (danse)

*Chant de confusion (nécessite Contre-chant) (Sur).* Le barde produit un effet de son puissant interdisant à tous les autres jeteurs de sorts à moins de 18 m de lancer un sort à composante verbale à moins qu'ils ne réussissent un jet de Concentration opposé au jet de Représentation du barde. Les jets de Perception auditive subissent un malus égal au niveau du barde. Les paroles sont inaudibles au-delà d'1,50 m. Une utilisation du Verbe de la création permet aux créatures d'alignement bon de continuer à jeter leurs sorts normalement dans la zone affectée. Le personnage peut maintenir un chant de confusion pendant 5 rounds, et ce pouvoir cumule les effets du contre-chant. Il s'agit d'un effet de son. Pas d'utilisation longue.

Prérequis : 18+ en Représentation (chant, poème ou instrument)

*Suggestion de groupe (nécessite Suggestion) (Sur).* Même effet que dans le MdJ.

Prérequis : 21+ en Représentation

*Chant de folie (nécessite Chant de terreur) (Sur).* Toute personne, alliée comme ennemie, entendant ou voyant le barde (selon son mode de représentation) dans les 36m doit réussir un jet de Volonté par round DD 10 + ½ niveau du barde + mod. Cha, sous peine de perdre temporairement un point de Sagesse par point d'écart entre le résultat de son jet et le DD. La Sagesse ne peut descendre en-dessous de 1, mais toute personne se trouvant à 1 souffre alors automatiquement des effets d'Aliénation mentale, et la perte de Sagesse devient permanente. Pas d'utilisation longue. Ce pouvoir est un effet mental d'Enchantement (coercition).

Prérequis : 21+ en Représentation

*Chant de gloire (nécessite Chant sacré) (Sur).* Au prix d'une utilisation de musique de barde, le personnage confère à un allié une arme sainte, axiomatique, anarchique ou maudite, selon l'alignement du barde et l'alignement privilégié par son chant sacré, pour un round/niveau du barde. Une utilisation du Verbe de la création pour rendre une arme sainte porte la durée à une minute/niveau. S'il possède Chant sacré pour plusieurs alignements, il peut prendre Chant de gloire pour chacun d'entre eux. Affecte un autre allié au niveau 17 et un au niveau 20. Pas d'utilisation longue. Ce pouvoir est un effet de type mental et possède l'alignement correspondant.

Prérequis : 18+ en Représentation

**Tradition.** Au premier niveau de barde, le personnage choisit une tradition bardique parmi celles disponibles. Celle-ci lui confère un pouvoir spécial, différent pour chaque tradition, ainsi qu'une liste de nouveaux sorts. Ceux-ci sont ajoutés à la liste de sorts du barde, mais ce dernier ne les connaît automatiquement. De même, ces sorts comptent dans le nombre maximal de sorts que peut connaître un personnage. Les différentes traditions sont :





*La Légende.* Le personnage a acquis un savoir immense au cours de ses voyages et rencontres.

Pouvoir spécial : Savoir bardique (*voir MdJ*).

Sorts de tradition : *Détection de pensées* (Bar 1), *texte illusoire* (Bar 2), *divination* (Bar 3), *contact avec les plans* (Bar 4), *vision mystique* (Bar 5) et *prémonition* (Bar 6).

*L'Odyssée.* Le personnage est un scalde, apte à sa battre autant qu'à encourager ses compagnons.

Pouvoir spécial : Le personnage est formé au maniement des armes de guerre et au port de l'armure intermédiaire. Il ne souffre pas de l'échec des sorts profanes en armure intermédiaire. De plus, il peut sélectionner un don supplémentaire de guerrier tous les 5 niveaux de barde (5, 10, 15 et 20).

Sorts de tradition : *Faveur divine* (Bar 1), *arme alignée* (Bar 2), *panoplie magique* (Bar 3), *puissance divine* (Bar 4), *endurance de l'ours de groupe* (Bar 5) et *cercle de téléportation* (Bar 6).

*Le Requiem.* Le personnage a appris à utiliser sa musique impie pour jouer avec la mort.

Pouvoir spécial : Le personnage intimide les morts vivants comme un prêtre de son niveau du barde.

Sorts de tradition : *Anathème* (Prê 1), *malédiction* (Bar 2), *animation des morts* (Bar 3), *cauchemar* (Bar 4), *mauvais œil* (Bar 5) et *plainte d'outre-tombe* (Bar 6).

*La Catharsis.* Le personnage est un expert en matière d'émotions mortelles et sait les manipuler.

Pouvoir spécial : *Vision de l'âme* (Sur). Ce pouvoir permet au barde d'identifier l'état émotionnel d'une personne. Les créatures artificielles ou celles ayant moins de 6 en Intelligence ne sont pas affectées. Sa cible désignée, le barde effectue un test de vision de l'âme : 1d20 + niveau de barde + mod. Sag. Si la cible n'est pas de la même race que le personnage, ce test subit un malus de -2 (-4 s'ils ne sont pas du même type). Le résultat obtenu détermine la qualité des informations (cumulatives) traditionnelles, mais si la cible réussit un test de Bluff supérieur au jet du personnage pour cacher consciemment une information, le barde peut obtenir des impressions erronées. En cas d'échec, le personnage ne peut plus affecter cette cible précise avant 24h.

Sorts de tradition : *Rage* (Bar 1), *terreur* (Bar 2), *modification de mémoire* (Bar 3), *chant de discorde* (Bar 4), *attirance/aversion* (Bar 5) et *ennemi subconscient* (Bar 6).

## DD Informations obtenues

- 15 Impression générale, se résumant en un mot (quiétude, corruption, peur...)
- 20 Aura magique la plus puissante du lieu (comme le sort *détection de la magie*, sur une plus grande surface) sans localisation précise, impression générale sur la magie dans ce lieu (très présente ou non, puissante ou non)
- 25 Aura de créature (comme avec *détection de l'alignement*) la plus puissante du lieu, sans localisation précise
- 30 Vision révélant un indice important sur le lieu, si possible, mais n'ayant pas besoin d'être facilement interprétable (par exemple, le fait que cet ancien château est le lieu d'un complot pourrait apparaître sous la forme d'une pluie de poignards)

*La Féerie.* Le personnage possède un lien particulier avec les fées et leurs étranges pouvoirs.

Pouvoir spécial : *Vision féérique* (Sur). Ce pouvoir permet au barde de traditionlir de précieuses informations sur les lieux qu'il visite, à travers de courtes visions allégoriques de l'endroit. Le lieu visé doit être de la taille d'un hameau au maximum, mais rien n'interdit de recourir à la Vision féérique sur les différents endroits importants d'une ville plus grande. D'aucuns prétendent que ce pouvoir est une véritable incursion dans le monde des fées, d'autres considèrent que le barde fait alors suffisamment confiance à son ressenti pour avoir un regard lucide sur ce qui l'entoure. Lorsque le personnage cherche à faire appel à ce pouvoir, il effectue un test de vision féérique : 1d20 + niveau de barde + mod. Sag. Le résultat obtenu détermine la qualité des informations (cumulatives) traditionnelles. En cas d'échec, le personnage ne peut plus réévaluer le lieu avant 24h.

Sorts de tradition : *Lueur féérique* (Bar 1), *poussière scintillante* (Bar 2), *terrain hallucinatoire* (Bar 3), *communion avec la nature* (Bar 4), *contrôle du climat* (Bar 5) et *tempête vengeresse* (Bar 6).

## DD Informations obtenues

- 15 Emotion principale qui guide la cible, si elle est suffisamment prononcée
- 20 Existence ou non d'une influence extérieure sur la cible (usage d'un sort, d'une drogue, d'un poison, ou de n'importe quel effet propre à remettre en cause le jugement de la cible)
- 25 Etat émotionnel complet de la cible, incluant les différentes nuances, motivation principale (ainsi, si un personnage cherche à nuire au barde par vengeance, le barde peut découvrir cette motivation)
- 30 Détection des pensées superficielles (voir le sort)



*Le Masque.* Le personnage est un manipulateur, capable de se faire passer pour n'importe qui.

Pouvoir spécial : *Façonner l'être (Ext)*. Ce pouvoir est celui des bardes qui aiment emprunter d'autres personnalités. En l'utilisant, le personnage peut modifier sensiblement ce qu'il est afin d'endosser au mieux le rôle qu'il s'est choisi. Ceci lui prend une semaine d'entraînement (8h par jour et il ne peut se consacrer à rien d'autre à part manger, boire, parler et dormir). Une fois cette période passée, il peut :

- Transformer jusqu'à un quart de ses niveaux de barde (arrondi à l'inférieur) en niveaux d'une autre classe de base ou d'une classe de prestige qu'il possède déjà. Les points de compétence et points de vie du personnage ne changent pas, mais pour tout le reste, il est traité comme ayant les-dits niveaux de classe.
- Rajuster jusqu'à 2 points dans ses caractéristiques physiques uniquement, et jusqu'à 4 au niveau 11. Si cette modification fait perdre au personnage les prérequis pour un don ou une classe de prestige, il perd les avantages attenants.
- Redistribuer jusqu'à deux points de compétence par niveau de barde. Ici aussi, la perte éventuelle de prérequis de n'importe quelle sorte fait perdre tous les avantages attenants.
- Modifier jusqu'à un don au niveau 1, deux dons au niveau 8 et un maximum de trois dons au niveau 15, à partir du moment où il continue de satisfaire aux prérequis des dons qu'il garde, et que sa progression pourrait correspondre à une progression normale. Il est ainsi impossible à un barde de niveau 8 de n'avoir que des dons exigeant un bonus de base à l'attaque de +1, car au niveau 1 il ne validait pas cette condition, et ne pouvait donc prendre ce don. Ici encore, la perte éventuelle de prérequis de n'importe quelle sorte fait perdre tous les avantages attenants.

Une fois que le personnage a pris sa nouvelle personnalité, il ne peut en prendre une autre sans repasser sous sa véritable personnalité pendant une durée au moins égale à celle de son utilisation de ce pouvoir. Les véritables caractéristiques du barde sont donc un véritable noyau dur, et celui-ci ne peut recourir à plusieurs utilisations de ce pouvoir pour se transformer complètement.

Sorts de tradition : *Détection faussée* (Bar 1), *bagou* (Bar 2), *antidétection* (Bar 3), *métamorphose* (Bar 4), *simulacre* (Bar 5) et *changement de forme* (Bar 6).

*L'Artifice.* Le personnage est un illusionniste confirmé, un spécialiste du faux-semblant.

Pouvoir spécial : *Hallucination (Sur)*. Ce pouvoir permet au barde qui le possède de modifier ses sorts d'illusion déjà lancés. Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut utiliser ce pouvoir sur n'importe quel sort de barde d'illusion (hallucination) ou illusion (chimère) qu'il a lui-même lancé et qui est encore actif. Le personnage peut alors reprogrammer l'illusion comme il l'entend, comme s'il lançait le sort à l'instant. De plus, il est considéré comme reprenant sa concentration s'il avait interrompu celle-ci, et le sort est traité comme si elle n'avait jamais été rompue. Ainsi, si le barde lance un sort d'*image imparfaite*, se concentre 2 rounds dessus avant d'interrompre sa concentration pour lancer un autre sort, puis dans le round suivant utilise *hallucination* sur son sort d'*image imparfaite*, la durée de celui-ci reprend comme s'il n'y avait eu aucune interruption (il durera donc le temps de la concentration du barde puis deux rounds par la suite). Le barde peut recourir à ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + mod. Cha.

Sorts de tradition : *Pyrotechnie* (Bar 1), *bouche magique* (Bar 2), *mur illusoire* (Bar 3), *mirage* (Bar 4), *voile* (Bar 5) et *écran* (Bar 6).

*L'Aria.* Le personnage utilise sa sainte musique pour se protéger des effets de la nécromancie.

Pouvoir spécial : Le personnage renvoie les morts-vivants comme un prêtre du niveau du barde.

Sorts de tradition : *Sanctuaire* (Bar 1), *lumière du jour* (Bar 2), *délivrance des malédictions* (Bar 3), *restauration* (Bar 4), *bannissement* (Bar 5) et *résurrection suprême* (Bar 6).

## Exemple de barde gnome

**Armure :** armure de cuir (+2 à la CA, malus d'armure 0, vitesse de déplacement 9 m, 7,5 kg).

**Armes :** rapière (1d6, crit. 18-20/x2, 1 kg, une main, perforant).

Arc court (1d6, crit. x3, facteur de portée 18 m, 1 kg, perforant).

**Compétences :** choisissez un nombre de compétences égal à 4 + modificateur d'Int.

**Don :** Esquive.

**Équipement :** corde (30 m) et grappin, carquois de 20 flèches, chausse-trappes

**Richesse :** 6d4 po.



## NOUVEAUX DONS

### CHANTESORT

**Conditions :** Pouvoir de musique de barde, lanceur de sort de niveau 9.

**Effet :** Le personnage peut lancer un sort dans la même action simple que celle qu'il utilise pour se concentrer sur un chant. Il doit pour cela dépenser une utilisation quotidienne de musique de barde. Les sorts dont le temps d'incantation est supérieur à une action simple ne peuvent être affectés par ce don.

### VOIX DU CŒUR

**Conditions :** Pouvoir de musique de barde, lanceur de sort de niveau 6.

**Effet :** Au prix d'une action libre et d'une utilisation quotidienne de musique de barde, le personnage peut améliorer un sort qu'il lance. Le prochain sort lancé par le personnage dans le même round bénéficiera d'un bonus de +2 au DD. Plusieurs utilisations consécutives de ce don sur le même sort ne se cumulent pas.

### ART PROFANE

**Conditions :** Pouvoir de musique de barde.

**Effet :** Lorsque le personnage acquiert ce don, il doit également choisir un don de métamagie. Les avantages d'artiste mystique ne s'appliquent qu'au don choisi. Par une action libre, le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de musique de barde par niveau de sort supplémentaire exigé par le don de métamagie. Ainsi, le niveau de l'emplacement de sort ne change pas.

**Spécial :** Ce don ne permet pas au barde d'utiliser Incantation rapide.

### VERBE DE LA CRÉATION

**Ajustement :** L'utilisation du Verbe de la création inflige un malus de -4 aux créatures maléfiques contre tous les effets de musique de barde autorisant un jet de sauvegarde de Volonté.

