

Le Barde

Table des matières

Le barde	2
Descriptif de la classe	2
Les représentations du barde	5
Chefs d'œuvre	7
Les chefs d'œuvre	7
Exemples de chefs d'œuvre.....	7
Liste des sorts de bardes	11
Sorts de barde du niveau 0 (tours de magie).....	11
Sorts de barde de 1er niveau	11
Sorts de barde de 2e niveau.....	12
Sorts de barde de 3e niveau.....	13
Sorts de barde de 4e niveau.....	14
Sorts de barde de 5e niveau.....	14
Sorts de barde de 6e niveau.....	15
Les archétypes de barde	16
Archéologue	16
Archiviste	16
Maître du savoir (Ext).....	16
Artiste des rues	16
Barde de cour.....	17
Barde funèbre	17
Casse-cou	18
Célébrité.....	18
Chantemer	19
Démagogue.....	19
Derviche	19
Détective.....	20
Duelliste des arcanes.....	21
Frappeson	21
Geisha.....	21
Le marchand de sable	22
Orateur animal.....	22
Prestidigitateur.....	23
Scalde sauvage.....	23
Soignechant	24



Le barde

Pour ceux qui sont capables de les découvrir, le monde contient des merveilles insoupçonnées et de nombreux mystères. C'est grâce à leur intelligence, leur habileté et leur magie que quelques individus rusés percent les secrets du monde tout en se formant aux arts de la persuasion, de la manipulation et de l'inspiration. Ces bardes, qui maîtrisent généralement une ou plusieurs formes d'expression artistique, possèdent des connaissances étonnamment variées et utilisent ce qu'ils apprennent pour se préparer aux dangers qui les menacent, eux et leurs alliés. Vifs d'esprit et passionnants, les bardes possèdent des compétences diversifiées qui peuvent les mener vers de nombreuses carrières : joueurs professionnels, touche-à-tout, érudits ou artistes, chefs charismatiques ou brigands, ou bien encore tout cela à la fois. Pour les bardes, chaque jour apporte son lot d'opportunités, d'aventures et de défis dont il n'est possible de tirer avantage qu'en prenant des risques, en élargissant ses connaissances et en se donnant à cent pour cent.

Rôle. Les bardes excellent dans l'art de troubler et de déstabiliser leurs ennemis tout en encourageant leurs amis à toujours se dépasser. Ils savent manier à la fois les armes et la magie, mais leur véritable force réside en-dehors de la mêlée, où ils peuvent aider leurs compagnons et nuire à leurs ennemis sans craindre de voir leurs performances interrompues.

Voir aussi les représentations de bardes.

Voir aussi les Chefs d'œuvre

Voir aussi la liste des sorts de bardes.

Voir les archétypes du barde. Archéologue (UC) / Archiviste (APG) / Artiste des rues (APG) / Barde de cour (APG) / Barde funèbre (UM) / Casse cou (UC) / Célébrité (UM) / Chantemer (APG) / Démagogue (UM) / Derviche (UC) / Détective (APG) / Duelliste des arcanes (APG) / Frappeson (UM) / Geisha (UM) / Marchand de sable (APG) / Orateur animal (UM) / Prestidigitateur (APG) / Scalde sauvage (APG) / Soignechant (UM)

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial	Sorts par jour					
						1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	+0	+2	+0	+2	savoir bardique, représentation bardique, tours de magie, contre-chant, distraction, fascination, inspiration vaillante +1	1	-	-	-	-	-
2	+1	+3	+0	+3	versatilité artistique, érudition	2	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+1	+3	inspiration talentueuse +2	3	-	-	-	-	-
4	+3	+4	+1	+4		3	1	-	-	-	-
5	+3	+4	+1	+4	inspiration vaillante +2, maître du savoir 1/jour	4	2	-	-	-	-
6	+4	+5	+2	+5	suggestion, versatilité artistique	4	3	-	-	-	-
7	+5	+5	+2	+5	inspiration talentueuse +3	4	3	1	-	-	-
8	+6/+1	+6	+2	+6	chant funeste	4	4	2	-	-	-
9	+6/+1	+6	+3	+6	inspiration glorieuse	5	4	3	-	-	-
10	+7/+2	+7	+3	+7	touche-à-tout, versatilité artistique	5	4	3	1	-	-
11	+8/+3	+7	+3	+7	inspiration talentueuse +4, inspiration vaillante +3, maître du savoir 2/jour	5	4	4	2	-	-
12	+9/+4	+8	+4	+8	représentation apaisante	5	5	4	3	-	-
13	+9/+4	+8	+4	+8		5	5	4	3	1	-
14	+10/+5	+9	+4	+9	mélodie effrayante, versatilité artistique	5	5	4	4	2	-
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	inspiration talentueuse +5, inspiration héroïque	5	5	5	4	3	-
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10		5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	inspiration vaillante +4, maître du savoir 3/jour	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	suggestion de groupe, versatilité artistique	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	inspiration talentueuse +6	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	représentation mortelle	5	5	5	5	5	5

Descriptif de la classe

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe. Les compétences de classe du barde sont les suivantes : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (tous les domaines) (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Linguistique (Int), Perception (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence par niveau. 6 + modificateur d'Intelligence.

Armes et armures. Le barde est formé au maniement de toutes les armes courantes ainsi que de l'arc court, l'épée courte, l'épée longue, la matraque, la rapière, et du fouet. Il est également formé au port des armures légères et à l'utilisation des boucliers (à l'exception des pavois). Il peut porter une armure légère et utiliser un bouclier sans encourir de risque d'échec des sorts. S'il porte une armure intermédiaire ou lourde, le risque d'échec des sorts s'applique normalement lorsque le sort lancé possède une composante gestuelle (comme pour les autres lanceurs de sorts profanes). Ces particularités ne concernent que les sorts de barde : les règles normales s'appliquent dans le cas des sorts qu'un barde multiclassé reçoit grâce à d'autres classes.

Sorts. Un barde peut lancer des sorts profanes appartenant à la liste des sorts de bardes. Il peut lancer les sorts qu'il connaît sans devoir les préparer à l'avance. Tous les sorts qu'un barde lance s'accompagnent d'une composante verbale (qui peut prendre la

forme d'une chanson, d'un poème ou d'un air de musique). Pour apprendre ou lancer un sort, le barde doit avoir une valeur de Charisme d'au moins 10 + le niveau du sort. Le degré de difficulté des jets de sauvegarde contre ses sorts vaut 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du barde.

Comme les autres lanceurs de sorts, le barde ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table "Le Barde". En plus de cela, il reçoit des sorts en bonus chaque jour s'il possède un Charisme élevé (voir la Table "Modificateurs de caractéristique et sorts en bonus").

Le barde possède un répertoire de sorts très limité. Il commence sa carrière en connaissant seulement quatre sorts du niveau 0 et deux sorts du 1^{er} niveau (il peut choisir ces sorts). Chaque fois qu'il gagne un niveau de barde, il reçoit un ou plusieurs nouveaux sorts, comme indiqué sur la Table "Sorts connus par le barde" (contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un barde n'est pas modifié par sa valeur de Charisme ; les chiffres de la Table "Sorts connus par le barde" sont fixes).

Sorts connus par le barde							
Niveau	Sorts connus						
	0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e
1	4	2	-	-	-	-	-
2	5	3	-	-	-	-	-
3	6	4	-	-	-	-	-
4	6	4	2	-	-	-	-
5	6	4	3	-	-	-	-
6	6	4	4	-	-	-	-
7	6	5	4	2	-	-	-
8	6	5	4	3	-	-	-
9	6	5	4	4	-	-	-
10	6	5	5	4	2	-	-
11	6	6	5	4	3	-	-
12	6	6	5	4	4	-	-
13	6	6	5	5	4	2	-
14	6	6	6	5	4	3	-
15	6	6	6	5	4	4	-
16	6	6	6	5	5	4	2
17	6	6	6	6	5	4	3
18	6	6	6	6	5	4	4
19	6	6	6	6	5	5	4
20	6	6	6	6	6	5	5

Lorsqu'il atteint le niveau 5, et tous les trois niveaux de barde suivants (aux niveaux 8, 11, etc.), le barde peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Le barde oublie alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et il ne peut s'agir d'un sort appartenant au plus haut niveau de sorts accessible au barde. Un barde ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange au moment où il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.

Un barde n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il peut lancer n'importe quel sort de son répertoire à n'importe quel moment, pour autant qu'il n'ait pas épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée.

Savoir bardique (Ext). Un barde ajoute la moitié de son niveau de classe (au minimum 1) à tous ses tests de Connaissances et peut utiliser n'importe quelle compétence de Connaissances, même s'il n'a pas investi de points de compétence dans celle-ci.

Représentation bardique. Un barde peut utiliser la compétence Représentation pour créer des effets magiques affectant ceux qui sont proches de lui, y compris lui-même s'il le désire. Chaque jour, il peut utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds égal à 4 + son modificateur de Charisme. Ce nombre augmente de +2 à chaque niveau de barde après le premier. Au fil des niveaux, le barde apprend à produire différents effets. Chaque round, il peut choisir celui qu'il désire utiliser.

Il faut utiliser une action simple pour activer un effet de représentation bardique mais, pour maintenir en place un effet déjà activé un round de plus, une action libre suffit. Pour passer à un autre effet, le barde doit arrêter le précédent et utiliser une action simple pour activer le nouvel effet. Un adversaire ne peut interrompre une représentation bardique mais l'effet se termine immédiatement si le barde est tué, paralysé, étourdi, s'il tombe inconscient ou s'il lui est impossible, pour une raison ou pour une autre, de dévouer une action libre chaque round pour le maintenir. Un barde ne peut appliquer qu'un seul effet de représentation bardique à la fois.

À partir du niveau 7, le barde n'a besoin que d'une action de mouvement pour activer un effet de représentation bardique. À partir du niveau 13, une action rapide suffit.

Chaque représentation bardique possède une composante sonore, une composante visuelle, ou les deux.

Dans le cas de composantes sonores, les cibles doivent être capables d'entendre le barde et, dans la plupart des cas (voir les descriptions individuelles pour plus de précision) de comprendre le langage utilisé pour être affectées par la représentation. Un barde sourd a 20% de chances d'échec lorsqu'il entreprend une représentation à composante sonore. En cas d'échec, la tentative est quand même décomptée de son quota journalier. Les créatures sourdes ne peuvent pas être affectées par une représentation bardique à composante sonore.

Dans le cas de composantes visuelles, les cibles doivent disposer d'une ligne de mire jusqu'au barde pour être affectées par sa représentation. Un barde aveugle a 50% de chances d'échec lorsqu'il entreprend une représentation à composante visuelle. En cas d'échec, la tentative est quand même décomptée de son quota journalier. Les créatures aveugles ne peuvent pas être affectées par une représentation bardique à composante visuelle.

Voir la liste des représentations bardiques.

En remplacement de sa représentation bardique, le barde peut exécuter, sous certaines conditions, un chef-d'œuvre lui permettant de réaliser un exploit incroyable. Voir la description des chefs-d'œuvre.

Tours de magie. Les bardes apprennent un certain nombre de tours de magie (ou sorts de niveau 0) comme indiqué dans la Table "Sorts connus par le barde". Ces sorts sont lancés de la même manière que les autres mais ils ne nécessitent aucun emplacement de sorts et peuvent être utilisés de manière illimitée.

Versatilité artistique (Ext). Au niveau 2, un barde peut choisir une forme de la compétence Représentation et utiliser le modificateur correspondant à la place des modificateurs de certaines compétences auxquelles elles sont associées. Lorsque le barde choisit de faire cette substitution, il utilise son bonus total pour la compétence de Représentation (y compris son bonus de compétence de classe) au lieu de son bonus dans la compétence associée et ce, qu'il ait investi des points de compétence dans celle-ci ou non. Au niveau 6 et tous les quatre niveaux par la suite, le barde peut choisir une nouvelle forme de la compétence Représentation qu'il pourra également utiliser pour cette substitution.

Les formes de Représentation et leurs compétences associées sont : chant (Bluff, Psychologie), danse (Acrobaties, Vol), déclamation (Diplomatie, Psychologie), farce (Bluff, Intimidation), instruments à clavier (Diplomatie, Intimidation), instruments à cordes (Bluff, Diplomatie), instruments à vent (Diplomatie, Dressage), percussions (Dressage, Intimidation) et scène (Bluff, Déguisement).

Érudition (Ext). Au niveau 2, le barde acquiert une certaine résistance aux représentations des autres bardes et aux effets de son en général. Il gagne un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets des représentations bardiques, les effets de son et les effets de langage.

Maître du savoir (Ext). Au niveau 5, le barde devient un maître érudit et peut « faire 10 » chaque fois qu'il doit réaliser un test de compétence relatif à une catégorie de Connaissances dans laquelle il a investi des points de compétence. Le barde n'est pas obligé de « faire 10 » et peut choisir de lancer le dé normalement. De plus, une fois par jour, le barde peut « faire 20 » sur un test de Connaissances en utilisant une action simple. Tous les six niveaux de

barde après le niveau 5, il peut utiliser cette capacité une fois de plus chaque jour, jusqu'à un maximum de trois utilisations quotidiennes au niveau 17.

Touche-à-tout (Ext). Au niveau 10, le barde peut utiliser n'importe quelle compétence, même celles qui ne peuvent normalement pas être utilisées sans formation. Au niveau 16, toutes les compétences sont des compétences de classe pour le barde. Au niveau 19, le barde peut choisir de « faire 10 » chaque fois qu'il doit réaliser un test de compétence et ce quelle que soit la compétence, même s'il s'agit d'une compétence qui n'autorise normalement pas cette possibilité.

Les représentations du barde

Contre-chant (Sur). Au niveau 1, le barde apprend à contrer les effets magiques véhiculés par le son (mais pas les sorts qui possèdent une composante verbale). Lorsque le barde utilise cet effet, il réalise un test de Représentation (chant, instruments à clavier, instruments à corde, instruments à vent ou percussions) chaque round. Les créatures qui se trouvent dans un rayon de 9 m (6 cases) autour du barde (y compris le barde lui-même) et qui sont affectées par une attaque magique de son ou une attaque magique basée sur le langage peuvent remplacer le résultat de leur jet de sauvegarde par celui du test de Représentation du barde si celui-ci est plus élevé. Si une créature est déjà sous l'effet d'une telle attaque et que celle-ci n'est pas instantanée, elle bénéficie d'un nouveau jet de sauvegarde contre cet effet chaque round où elle perçoit la représentation bardique, mais elle doit utiliser le résultat du test de Représentation du barde comme jet de sauvegarde. Cet effet de représentation bardique n'agit pas contre les attaques magiques qui n'autorisent pas de jet de sauvegarde. Le contre-chant requiert une composante sonore.

Distraction (Sur). À partir du niveau 1, le barde peut utiliser sa capacité de représentation bardique pour contrer les effets magiques basés sur la vue. Lorsque le barde utilise cet effet, il réalise un test de Représentation (danse, déclamation, farce ou scène) chaque round. Les créatures qui se trouvent dans un rayon de 9 m (6 cases) autour du barde (y compris le barde lui-même) et qui sont affectées par une illusion magique de type mirage ou chimère peuvent remplacer le résultat de leur jet de sauvegarde par celui du test de Représentation du barde si celui-ci est plus élevé. Si une créature est déjà sous l'effet d'une telle attaque et que celle-ci n'est pas instantanée, elle bénéficie d'un nouveau jet de sauvegarde contre cet effet chaque round où elle perçoit la représentation bardique, mais elle doit utiliser le résultat du test de Représentation du barde comme jet de sauvegarde. Cet effet de représentation n'agit pas contre les illusions magiques qui n'autorisent pas de jet de sauvegarde. La distraction requiert une composante visuelle.

Fascination (Sur). Dès le niveau 1, un barde peut utiliser sa capacité de représentation bardique pour fasciner une ou plusieurs créatures. Celles-ci doivent se trouver dans un rayon de 27 m (18 cases) autour du barde et être capables de le voir, de l'entendre et de lui prêter attention. Le barde doit pouvoir voir ses cibles. Un combat proche ou un danger manifeste sont des distractions trop importantes pour que cette capacité puisse fonctionner. La fascination s'exerce sur une seule créature au niveau 1 et affecte une créature de plus tous les trois niveaux de barde au-delà du premier.

Les créatures qui se trouvent à portée bénéficient d'un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau du barde + le modificateur de Charisme du barde) pour annuler l'effet. Si une cible réussit ce jet de sauvegarde, le barde ne peut plus la fasciner avant que vingt-quatre heures se soient écoulées. En cas d'échec, la créature s'assied calmement et suit avec attention le spectacle offert par le barde tant que celui-ci maintient l'effet. Une cible ainsi fascinée subit un malus de -4 à tous les tests de compétence faits en réaction à ce qui l'entoure (comme les jets de Perception par

représentations de barde et niveau de barde minimal	
Représentation de barde	Niveau minimum
Contre-chant	1
Distraction	1
Fascination	1
Inspiration vaillante	1
Inspiration talentueuse	3
Suggestion	6
Chant funeste	8
Inspiration glorieuse	9
Représentation apaisante	12
Mélodie effrayante	14
Inspiration héroïque	15
Suggestion de groupe	18
Représentation mortelle	20

exemple). La présence d'une menace potentielle pour la cible lui permet de tenter un nouveau jet de sauvegarde contre la fascination. La présence d'un danger manifeste (comme quelqu'un qui dégaine une arme, lance un sort ou vise la cible avec une arme) brise automatiquement l'effet.

La fascination est un effet mental de type enchantement (coercition) qui s'appuie sur des composantes sonores et visuelles.

Inspiration vaillante (Sur). Dès le niveau 1, un barde peut utiliser sa capacité de représentation bardique

pour susciter la bravoure chez ses alliés (ainsi qu'en lui), les protéger contre la peur et améliorer leurs compétences martiales. Pour bénéficier de cet effet, un allié doit être capable de voir ou d'entendre le spectacle du barde. Il bénéficie alors d'un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur et de charme et d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec des armes. Lorsque le barde atteint le niveau 5 et tous les six niveaux de barde par la suite, ce bonus augmente de +1, jusqu'à un maximum de +4 au niveau 17. L'inspiration vaillante est un effet mental qui peut utiliser des composantes sonores ou visuelles (le barde doit choisir quelle composante utiliser lorsqu'il active cet effet).

Inspiration talentueuse (Sur). À partir du niveau 3, un barde peut utiliser sa capacité de représentation bardique pour aider un allié à mener à bien une tâche. Cet allié doit se trouver à 9 m (6 cases) du barde au plus et doit pouvoir l'entendre. Il reçoit alors un bonus d'aptitude de +2 aux tests relatifs à une compétence au choix et ce, tant que le barde maintient cet effet. Tous les quatre niveaux de barde après le troisième, ce bonus augmente de +1 (devenant +3 au niveau 7, +4 au niveau 11, +5 au niveau 15 et +6 au niveau 19). Le MJ peut interdire les utilisations de cette capacité qui s'avèrent impossibles (comme dans le cas de la compétence de Discrétion par exemple). Le barde ne peut pas utiliser cet effet sur lui-même. L'inspiration talentueuse est un pouvoir mental qui utilise une composante sonore.

Suggestion (Mag). Un barde de niveau 6 ou plus peut utiliser sa capacité de représentation bardique pour faire une suggestion (comme le sort *suggestion*) à une créature qu'il a préalablement fascinée (voir plus haut). Cette suggestion n'interrompt pas l'effet de fascination mais nécessite une action simple (en plus de l'action libre servant à maintenir la fascination). S'il le désire, le barde peut utiliser cette capacité plusieurs fois sur la même cible au cours d'une représentation bardique.

L'utilisation d'une suggestion n'est pas prise en compte dans le nombre de rounds de représentation bardique que le barde peut utiliser quotidiennement. Un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau du barde + le modificateur de Charisme du barde) réussi permet d'annuler cet effet. La capacité de suggestion n'affecte qu'une seule créature. Il s'agit d'un effet mental de langage et de type enchantement (coercition) et il s'appuie sur une composante sonore.

Chant funeste (Sur). Un barde de niveau 8 ou plus peut utiliser sa capacité de représentation bardique pour insinuer la crainte

dans le cœur de ses ennemis et les rendre secoués. Cela n'affecte que les ennemis qui se trouvent dans un rayon de 9 m (6 cases) autour du barde et qui peuvent voir et entendre son spectacle. Cet effet se prolonge tant que l'ennemi reste dans ce rayon et que le barde continue sa représentation. Un chant funeste ne peut ni effrayer ni paniquer une créature et ce même si elle était déjà secouée à cause d'un autre effet. Le chant funeste est un effet mental de terreur qui utilise des composantes sonores et visuelles.

Inspiration glorieuse (Sur). Un barde de niveau 9 ou plus peut utiliser sa capacité de représentation bardique pour inspirer un sentiment de grandeur et améliorer ses propres talents de combattant ou ceux d'un allié situé à 9 m (6 cases) ou moins de lui. Cet effet n'affecte qu'une seule cible au niveau 9 mais s'étend à un allié de plus tous les trois niveaux de barde au-delà du niveau 9 (jusqu'à un maximum de quatre cibles au niveau 18). Toutes les cibles doivent être capables de voir et d'entendre le barde. Elles gagnent 2 dés de vie supplémentaires (des d10), le nombre de points de vie temporaires correspondant (le modificateur de Constitution de la cible s'applique à chacun des dés de vie supplémentaires), un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque et un bonus d'aptitude de +1 aux jets de Vigueur. Les dés de vie supplémentaires entrent en ligne de compte pour déterminer l'effet des sorts qui dépendent du nombre de dés de vie. L'inspiration glorieuse est un effet mental qui utilise des composantes sonores et visuelles.

Représentation apaisante (Sur). Un barde de niveau 12 ou plus peut utiliser sa capacité de représentation bardique pour créer un effet similaire à un sort de *soins importants de groupe* en utilisant son niveau de barde comme niveau de lanceur de sorts. Cet effet enlève également les états préjudiciables fatigué, fiévreux et secoué chez toutes les cibles. Quatre rounds consécutifs de représentation bardique sont nécessaires pour produire cet effet, et les cibles doivent être capables de voir et d'entendre le barde tout au long de ce spectacle. Une représentation apaisante affecte toutes les cibles qui restent dans un rayon de 9 m (6 cases) autour du barde pendant ces quatre rounds et utilise des composantes sonores et visuelles.

Mélodie effrayante (Mag). Un barde de niveau 14 ou plus peut utiliser sa capacité de représentation bardique pour instiller la peur chez ses ennemis. Seuls ceux qui sont capables d'entendre le

spectacle du barde et qui se situent à 9 m (6 cases) ou moins de lui sont affectés. Ils bénéficient d'un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau du barde + le modificateur de Charisme du barde) pour annuler cet effet. Les créatures qui réussissent ce jet de sauvegarde sont immunisées à cet effet pendant vingt-quatre heures. En cas d'échec, la cible est effrayée : elle fuit tant qu'elle entend la représentation du barde. La mélodie effrayante utilise une composante sonore.

Inspiration héroïque (Sur). Un barde de niveau 15 ou plus peut utiliser sa capacité de représentation bardique pour instiller un sentiment d'héroïsme en lui-même ou chez un allié situé à 9 m (6 cases) ou moins. Cet effet n'affecte qu'une seule cible au niveau 15 mais touche un allié de plus tous les trois niveaux de barde au-delà du quinzième. Toutes les cibles doivent être capables de voir et d'entendre le barde. Les créatures ainsi inspirées bénéficient alors d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde et d'un bonus d'esquive de +4 à la classe d'armure. Cet effet persiste tant que les cibles sont capables de percevoir le spectacle du barde. L'inspiration héroïque est un effet mental qui utilise des composantes sonores et visuelles.

Suggestion de groupe (Mag). Cette capacité fonctionne comme celle de suggestion mais elle permet à un barde de niveau 18 ou plus d'affecter simultanément plusieurs des créatures qu'il a fascinées. Il s'agit d'un effet mental de langage et de type enchantement (coercition) et il s'appuie sur une composante sonore.

Représentation mortelle (Sur). Un barde de niveau 20 ou plus peut utiliser sa capacité de représentation bardique pour faire mourir un ennemi de joie ou de tristesse. La cible doit être capable de voir et d'entendre le spectacle du barde pendant un round entier et se situer dans un rayon de 9 m (6 cases). Elle bénéficie d'un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau du barde + le modificateur de Charisme du barde) pour annuler l'effet. En cas de réussite du jet de sauvegarde, la cible chancelle pendant 1d4 rounds et le barde ne peut plus utiliser de représentation mortelle à son encontre au cours des vingt-quatre heures qui suivent. En cas d'échec du jet de sauvegarde, la cible meurt. Une représentation mortelle est un effet mental de mort qui utilise des composantes sonores et visuelles.

Chefs d'œuvre

Les bardes apportent des nouvelles du vaste monde, divertissent les rois, servent de diplomates culturels et transmettent une riche tradition orale aux gens du peuple comme aux nobles.

Certains les appellent les touche-à-tout et disent qu'ils sont incapables de se spécialiser, mais c'est faux. Ils sont les spécialistes des histoires et les gardiens des légendes, versés dans les mythologies du monde entier. Leurs connaissances leur confèrent des pouvoirs mais leur puissance vient surtout de leur compréhension des subtilités de l'art : qu'il s'agisse de musique, de tragédie ou de comédie, les bardes comprennent le pouvoir et l'attrait des histoires, des chants et des danses. Ils puisent dans ce savoir pour générer des pouvoirs surnaturels qui contribueront à écrire leur propre légende.

Cette partie présente les chefs-d'œuvre, une version spécialisée de la représentation bardique qui permet au barde de réaliser des exploits incroyables.

Les chefs d'œuvre

Les bardes de talent peuvent apprendre ou créer des œuvres d'art, des applications inhabituelles de la représentation bardique qui demandent une formation spéciale. La description des chefs-d'œuvre suit le modèle suivant.

- **Nom du chef-d'œuvre.** En plus du nom du chef-d'œuvre, cette ligne indique le talent de Représentation ou la compétence sur laquelle il repose.
- **Conditions requises.** Comme les dons, les chefs-d'œuvre ont des conditions requises sans lesquelles le barde ne peut pas les apprendre. Seuls les bardes peuvent apprendre un chef-d'œuvre.
- **Prix.** Chaque chef-d'œuvre est associé à un prix d'apprentissage. Généralement, le barde doit sacrifier un sort de barde de sa connaissance d'un niveau donné ou un don. Le barde peut dépenser un sort connu d'un niveau supérieur à celui indiqué pour apprendre le chef-d'œuvre (par exemple, il peut sacrifier un sort connu de niveau 4 pour apprendre un chef-d'œuvre qui nécessite de dépenser un sort connu de niveau 3).
- **Effet.** Cette brève description résume ce qui se passe quand le barde joue le chef-d'œuvre. Sauf indication contraire, les effets du chef-d'œuvre sont de nature surnaturelle. Les créatures non consentantes peuvent faire un jet de Volonté contre ses effets. Le DD est de 10 + 1/2 niveau du barde + modificateur de Charisme du barde. Les chefs-d'œuvre qui reproduisent des sorts se basent sur le niveau de lanceur de sorts du barde.
- **Utilisation.** Cette ligne indique le nombre de rounds de représentation bardique que le barde doit dépenser pour activer le chef-d'œuvre. Dans certains cas, il peut prolonger sa durée en dépensant des rounds supplémentaires, comme pour une représentation bardique ordinaire. Le barde dépense ces rounds au moment où il commence à jouer son chef-d'œuvre, s'il est interrompu, il rate sa tentative et les rounds utilisés sont perdus.
- **Action.** Cette ligne indique le genre d'action nécessaire pour exécuter le chef-d'œuvre. S'il exige seulement une action simple, toute capacité à activer plus rapidement une représentation bardique s'applique au chef-d'œuvre (action de mouvement au niveau 7 et action rapide au niveau 13). À moins d'une indication contraire, les effets ou les dons qui prolongent la durée de la représentation bardique (comme la Représentation obsédante) ne s'appliquent pas aux chefs-d'œuvre.

Exemples de chefs d'œuvre

Les MJ peuvent utiliser les chefs-d'œuvre présentés ici pour créer les leurs. Ils ne doivent pas être plus puissants qu'un sort de prêtre ou d'ensorceleur/magicien accessible à un lanceur de sorts de même niveau que le niveau minimal requis pour que le barde apprenne le chef-d'œuvre (un chef-d'œuvre qui demande 7 rangs en Représentation est accessible à un barde de niveau 7 ou plus et ne doit donc pas être plus puissant qu'un sort de prêtre ou d'ensorceleur/magicien de niveau 4).

L'accélération du rythme (percussions, vents)

Les notes rapides du barde modifient le rythme cardiaque de l'adversaire.

Condition requise. 7 rangs en Représentation (percussion) ou 7 rangs en Représentation (vents)

Prix. Don ou sort de barde connu de niveau 3

Effet. Le personnage crée un tempo musical qui se calque tout d'abord sur le rythme cardiaque de son adversaire et accélère ensuite jusqu'à une cadence dangereuse. Quand il termine sa représentation, tous les ennemis qui sont situés dans les 9 mètres (6 c) et qui l'ont entendu doivent faire un jet de sauvegarde ou subir 1d6 points de dégâts tandis que leur cœur tambourine si vite qu'ils transpirent des gouttes de sang. Ce pouvoir n'affecte pas les créatures immunisées contre les coups critiques.

À chaque round où le barde poursuit sa représentation, ses ennemis saignent un round de plus. Les pouvoirs qui prolongent la durée d'une représentation bardique (comme la Représentation obsédante) affectent également ce chef-d'œuvre.

Utilisation. 1 round de représentation bardique par round de saignement

Action. 1 action simple

La berceuse de Braise l'ancien (chant)

Le chant du barde lui permet d'endormir de puissantes créatures.

Condition requise. 7 rangs en Représentation (chant)

Prix. Don ou sort de barde connu de niveau 3

Effet. Quand le barde active cette représentation apaisante, une cible située à courte portée s'endort comme si elle était sous l'effet d'un *sommeil profond* et ce, tant que le barde continue sa représentation.

Contrairement au sort (qui affecte en premier les créatures les plus faibles), ce chef d'œuvre vise une créature spécifique que le barde choisit. Même si cette berceuse a des paroles, ce n'est pas un effet qui dépend du langage.

Utilisation. 1 round de représentation bardique par round

Action. 1 round

Au cœur de toute chose (cordes, vents)

Le chant du barde perce à jour l'identité de la créature qui a le plus de mal à lui résister.

Condition requise. 7 rangs en Représentation (cordes) ou Représentation (vents)

Prix. Don ou sort de barde connu de niveau 3

Effet. Cette mélodie envoûtante caresse le voile de la compréhension et découvre le berceau de la vérité. Quand le barde termine

cette représentation, la cible doit faire un jet de Volonté. Si elle échoue, le barde a compris sa nature primitive et gagne un bonus de +4 à tous les tests basés sur le Charisme destinés à l'influencer, ainsi le DD de tous les pouvoirs et sorts qui influent sur la créature ou ses actions (y compris les effets de charme et de coercition) est augmenté de +2. Ce bonus dure 1 journée. Le personnage doit avoir une certaine idée de l'identité de la créature quand il commence à jouer, soit parce qu'il a fait des recherches sur elle, soit parce qu'il l'a observée à moins de 30 mètres (20 c).

Utilisation. 5 rounds de représentation bardique

Action. 5 actions complexes

Danse des 23 pas (danse)

Grâce à cette danse complexe, le barde est plus difficile à toucher.

Condition requise. 4 rangs en Représentation (danse)

Prix. Don ou sort de barde connu de niveau 2

Effet. Les pas chassés, les pirouettes et les sauts de cette danse complexe font du barde une cible bien difficile à toucher mais compliquent toute autre action qu'il voudrait entreprendre. Quand le barde utilise ce chef-d'œuvre, il reçoit un malus de -2 aux jets d'attaque au corps à corps et aux tests de manœuvre offensive. Il doit réussir un test de concentration s'il veut lancer un sort (DD 15 + niveau du sort) mais il gagne un bonus d'esquive de +2 à la CA. Quand le barde atteint 8 rangs en Représentation (danse) et par la suite tous les quatre rangs, le malus augmente de -1 et le bonus de +1. Le barde peut combiner ce chef-d'œuvre avec un combat sur la défensive et l'Expertise du combat mais pas avec la défense totale. Quand il utilise ce chef-d'œuvre, son effet dure jusqu'au début de son prochain tour. Les pouvoirs qui prolongent la durée d'une représentation bardique (comme la Représentation obsédante) affectent également ce chef-d'œuvre, ce qui permet au barde d'en bénéficier pendant plusieurs rounds (et de subir de même les malus) pour seulement 1 round de représentation bardique dépensé.

Utilisation. 1 round de représentation bardique

Action. 1 action libre

Legato du marché infernal (cordes)

Le talent de musicien du barde lui permet d'invoquer des serviteurs surnaturels.

Condition requise. 11 rangs en Représentation (cordes)

Prix. Don ou sort de barde connu de niveau 4

Effet. Cet air au rythme rapide s'harmonise avec les fréquences magiques d'un autre plan, ce qui permet au barde d'attirer une créature extraplanaire et de négocier ses services. Quand il termine cette représentation, il peut appeler un ou plusieurs extérieurs comme avec allié majeur d'outreplan. Mais contrairement au sort, cette créature n'est pas forcément associée à son dieu et elle est tout d'abord indifférente envers lui. Comme elle est intriguée par la représentation, elle reste jusqu'à 1 minute pour savoir quels services le barde lui demande et quel paiement il lui propose. Si le barde réussit un test de Charisme opposé à celui de la créature (avec un bonus de +0 à +6 selon la nature du service et la récompense proposée), elle accepte de lui rendre ce service. En dehors de ceci, ce pouvoir fonctionne comme allié majeur d'outreplan. La version la plus connue de ce chef d'œuvre fait référence à un marché infernal mais on peut l'utiliser pour invoquer toutes sortes de créatures extraplanaires (comme des archons, des élémentaires ou des protéens). Les autres versions et

arrangements de ce chef-d'œuvre possèdent des noms différents mais sinon, leurs effets sont identiques.

Utilisation. 10 rounds de représentation bardique.

Action. 10 minutes

Maison des murs imaginaires (jeu d'acteur)

Le barde utilise le pouvoir de son jeu d'acteur pour piéger ses ennemis.

Condition requise. 10 rangs en Représentation (jeu d'acteur)

Prix. Don ou sort de barde connu de niveau 4.

Effet. Le barde mime en silence la construction d'un mur invisible, aplatisant les mains le long de plans linéaires pour indiquer son emplacement et son orientation. Ce « mur » n'a de réalité que pour les créatures qui ont assisté à la représentation (jet de Volonté pour annuler). Le barde et ses alliés peuvent rater volontairement leur jet de sauvegarde s'ils veulent traiter le mur comme un élément réel (par exemple, s'ils l'utilisent comme pont pour traverser un gouffre). Pour les créatures qui croient que le mur est réel, il a une solidité de 8, 90 points de vie et un DD Enfoncer de 30 (si plusieurs créatures attaquent le mur, persuadées de sa réalité, elles le briseront plus rapidement, comme si elles s'en prenaient à un mur réel, pas comme si elles attaquaient toutes une illusion mentale distincte). C'est un effet d'illusion (fantasme). Comme le mur est une image mentale, il bloque les créatures intangibles qui ratent leur jet de sauvegarde (car elles le perçoivent alors comme une barrière magique qui les arrête) mais elles peuvent toujours le contourner ou traverser le sol ou le plafond. Le mur n'affecte pas les objets ni les créatures immunisées contre les effets mentaux (un archer peut donc tirer à travers le mur, même s'il est incapable de le franchir en personne). À chaque fois que le barde utilise ce pouvoir, il crée un mur de 3 mètres (2 c) de côté. En plusieurs rounds, il peut élargir le mur ou en créer d'autres. Ils restent tous jusqu'à ce qu'il arrête d'utiliser des rounds de représentation bardique pour les rendre réels. Une fois créé, le mur est immobile. Une partie du mur doit se trouver dans ou le long de l'hexagone occupé par le personnage, qui ne peut pas créer de mur au-delà de son allonge naturelle (en revanche, il peut créer un mur, se déplacer et en créer un autre en utilisant de nouveau ce pouvoir). Une fois le mur créé, il persiste tant que le barde utilise sa représentation ou jusqu'à ce que quelqu'un le « casse. » Les pouvoirs qui prolongent la durée d'une représentation bardique (comme la Représentation obsédante) affectent également ce chef-d'œuvre.

Utilisation. 1 round de représentation bardique par round

Action. 1 action simple par mur de 3 mètres (2 c) de côté

Menuet du lierre nocturne (danse)

La danse sinueuse du barde l'aide à esquiver les obstacles et à grimper.

Condition requise. 4 rangs en Représentation (danse)

Prix. Don ou sort de barde connu de niveau 2

Effet. Tout comme le lierre gravit les murs et court sur les terrains les plus rocailleux et les plus inégaux, la danse du barde le propulse au-dessus des pierres brisées et des murs. Tant qu'il maintient cette représentation, à chaque fois qu'il se déplace, il peut franchir 1,50 mètre (1 c) de terrain difficile par round comme s'il s'agissait de terrain normal. Ceci lui permet de faire un pas de 1,50 mètre sur un terrain difficile. Tant que le personnage se déplace latéralement d'au moins 3 mètres, il peut grimper comme s'il possédait une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de base. Le barde peut passer le

premier round de sa représentation à montrer cette danse à une créature par tranche de deux niveaux de barde. Si ces spectateurs réussissent un test de Représentation (danse) DD 15, ils profitent également des avantages de ce chef-d'œuvre tant que le barde maintient sa représentation.

Utilisation. 1 round de représentation bardique par round

Action. 1 action complexe

Pantomime de Gorroc (comédie, jeu d'acteur)

Le barde invoque les feux des enfers et le sel pour détruire les plantes.

Condition requise. 6 rangs en Représentation (jeu d'acteur) ou Représentation (comédie)

Prix. Don ou sort de barde connu de niveau 2

Effet. Ce pantomime raconte l'histoire de Gorroc, un fermier stupide qui n'arrivait pas à contrôler les mauvaises herbes qui avaient poussé si rapidement sur ses terres. Désespéré, il marchanda avec un diable qui dessécha la terre avec du sel et une chaleur accablante, transformant une terre fertile en une région désolée pendant plus d'un siècle. Quand le barde termine sa représentation, il crée un cône de 9 mètres (6 c) ou une ligne de 18 mètres (12 c). Cette zone est frappée par une chaleur brûlante et semée de sel chaud. Les plantes et les vases situées dans la zone perdent 1d6 points de vie par niveau du barde (avec un maximum de 10d6). La moitié de ces dégâts sont de type feu, l'autre de type perforant. Un jet de Réflexes réussi réduit ces dégâts de moitié. Les créatures autres que les plantes et les vases ne subissent que la moitié des dégâts et aucun si elles réussissent leur jet de sauvegarde.

Utilisation. 2 rounds de représentation bardique

Action. 1 action complexe

Profondeurs de la montagne (percussions, vents)

Le rythme du barde lui permet de briser la roche.

Condition requise. 15 rangs en Représentation (percussion) ou 15 rangs en Représentation (vents)

Prix. Don ou sort de barde connu de niveau 5

Effet. La musique du barde peut fendre la pierre et la faire trembler jusqu'à ce qu'elle se brise, comme un chanteur qui casse un verre de vin avec une note parfaite. Quand le personnage termine sa représentation, il crée une vibration semblable à celle du sort tremblement de terre. À chaque round où il continue de dépenser des rounds de représentation bardique, la zone subit une réplique sismique qui dure tout le round, avec les effets suivants :

- *Coincé sous les décombres.* Toute créature immobilisée par les effets de la réplique reçoit 1d3 points de dégâts non létaux à chaque minute où elle reste coincée. Si un personnage immobilisé s'évanouit, il doit faire un test de Constitution DD 5 ou subir 1d3 points de dégâts létaux par minute, jusqu'à ce que quelqu'un le libère ou qu'il meure.
- *Falaise.* Des morceaux de paroi s'effondrent et créent des glissements de terrain qui se déplacent horizontalement à la moitié de leur vitesse de chute. Toute créature qui se trouve sur leur passage subit 4d6 points de dégâts contondants (jet de Réflexes DD 5 1/2 dégâts) et se retrouve immobilisée sous les décombres.
- *Grottes, cavernes ou tunnels.* De petits effondrements infligent 4d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 5 1/2 dégâts) et immobilisent les créatures coincées à l'intérieur.
- *Incantation.* Le DD des tests de concentration est de 15 + niveau du sort pendant la réplique.

- *Rivières, lacs et marais.* La zone drainée lors du tremblement de terre le reste pendant la réplique.

- *Structure.* Toute structure construite en terrain dégagé reçoit 50 points de dégâts. Une structure qui s'effondre inflige 4d6 points de dégâts contondants aux créatures qui se trouvent à l'intérieur (jet de Réflexes DD 5 1/2 dégâts). De plus, ces créatures sont coincées sous les décombres.

- *Terrain dégagé.* Chaque créature qui se trouve dans la zone doit faire un jet de Réflexes DD 55 ou tomber. Des fissures s'ouvrent dans la terre et chaque créature au sol a 25% de chances de tomber dans l'une d'elles (jet de Réflexes DD 10 pour éviter la crevasse). Les failles font 6 mètres de profondeur et restent ouvertes une fois le tremblement de terre fini.

Utilisation. 10 rounds de représentation bardique +1 round par round de réplique

Action. 10 actions complexes

Requiem du prêtre-roi déchu (art oratoire, chant)

La représentation du barde révèle comment tromper le temps lui-même.

Condition requise. 10 rangs en Représentation (art oratoire) ou 10 rangs en Représentation (chant)

Prix. Don ou sort de barde connu de niveau 3

Effet. Ce chef-d'œuvre raconte l'histoire d'un prêtre-roi qui sembla défier le temps en arrachant presque la victoire à un nombre écrasant d'ennemis. Quand le barde termine sa représentation, il devient capable d'accélérer une fois le temps et doit le faire dans l'heure. Quand il exécute ce chef d'œuvre, il peut utiliser une action rapide pour accomplir une action non magique qui demande habituellement une action de mouvement ou une action simple. Par exemple, il peut faire une attaque à outrance et ensuite dépenser son action rapide pour se déplacer normalement, recharger une arbalète ou tirer une arme, le tout dans le même round. Le personnage doit utiliser cette action supplémentaire moins de 10 minutes après la représentation sinon, elle est perdue. Ce pouvoir ne se cumule pas avec les effets qui augmentent la vitesse (comme *rapidité*) ou modifient le cours du temps (comme *arrêt du temps*).

Les alliés du barde peuvent bénéficier du chef-d'œuvre mais doivent écouter attentivement (à l'exclusion de toute autre activité) la totalité de la représentation et le barde doit dépenser un round de représentation bardique pour chaque allié (en dehors de lui) à qui il veut permettre d'accélérer le temps (par exemple, si le barde veut affecter sa personne et cinq alliés, il doit dépenser 11 rounds de représentation bardique). C'est un effet basé sur le langage.

Utilisation. 5 rounds de représentation bardique +1 round par personne supplémentaire affectée

Action. 1 minute

Saut de chat (danse)

La danse agile du barde lui permet, ainsi qu'à ses compagnons, de tomber en toute sécurité et d'atterrir en douceur.

Condition requise. 5 rangs en Représentation (danse)

Prix. Don ou sort de barde connu de niveau 2

Effet. Cette danse rapide est une série de petits pas qui culmine dans une suite de sauts. Quand le personnage termine la représentation, pendant les 10 minutes qui suivent, il considère n'importe quelle distance de chute comme si elle était plus courte. Cette réduction est égale à la moitié de son niveau de barde x 1,5 mètre

(1 c). Il peut passer la première minute de l'effet à montrer sa danse à une créature par tranche de deux niveaux de barde, si les spectateurs réussissent un test de Représentation (danse) DD 15, ils bénéficient également des effets du chef-d'œuvre pour le reste de sa durée.

Utilisation. 4 rounds de représentation bardique

Action. 4 actions complexes

Toccata et fugue de la danse macabre (claviers, vents)

L'inquiétante musique du barde estompe les frontières entre la vie et la mort et perturbe les sens des morts-vivants.

Condition requise. 4 rangs en Représentation (claviers) ou 4 rangs en Représentation (vents)

Prix. Don ou sort de barde connu de niveau 2

Effet. Les notes complexes et les répétitions superposées de ce chef-d'œuvre font penser aux innombrables morts des ères passées et imprègnent les auditeurs d'un subtil sentiment de nostalgie et d'une sombre acceptation de la nature éphémère de la vie. Ce morceau débute par un trio de notes qui se répète fréquemment avec de plus en plus d'insistance, jusqu'à devenir un vortex de sons étourdissant. À la fin de la représentation, le barde et jusqu'à un allié par niveau deviennent invisibles aux yeux des morts-vivants, comme sous l'effet d'un sort d'*invisibilité* pour les morts-vivants. Comme pour le sort, si une seule créature brise l'effet, il est perdu pour tous les autres bénéficiaires. En revanche, si le barde dépense 1 round de représentation bardique de plus quand il donne sa représentation ou quand il la maintient, il peut dédier un couplet à un allié donné. Dans ce cas, si une personne brise l'invisibilité, celle qui a reçu la dédicace restera cachée tant qu'elle ne brisera pas l'effet. Le barde peut dédier un couplet à plusieurs reprises lors de la même représentation (au rythme d'une fois par round) tant qu'il dépense 1 round de représentation de plus par dédicace.

Utilisation. 1 round de représentation bardique par round de représentation, +1 round par allié affecté, +1 round par refrain dédicacé

Action. 1 minute

Triple cadence (cordes, percussions, vents)

La vive cadence du barde ravive les pas des marcheurs fatigués.

Condition requise. 3 rangs en Représentation (percussion) ou 3 rangs en Représentation (cordes) ou 3 rangs en Représentation (vents)

Prix. Don ou sort de barde connu de niveau 1

Effet. Cet air vif entraînant imite le son de pas humains qui prennent lentement une cadence régulière capable de parcourir des kilomètres. Quand le barde termine sa représentation, il affecte un allié à portée d'oreille par niveau de barde. Ce chef-d'œuvre augmente la vitesse de déplacement de base de la cible de 3 mètres pendant 1 heure. Cette modification est assimilée à un bonus d'altération qui n'a pas d'effet sur les autres méthodes de déplacement comme le creusement, l'escalade, le vol ou la nage. Ce pouvoir affecte la distance de saut (voir la compétence Acrobaties), comme tout effet qui augmente la vitesse.

Utilisation. 1 round de représentation bardique

Action. 1 minute

Vents des cinq cieux (art oratoire, jeu d'acteur)

Le barde contrôle le vent en racontant une histoire qui prouve l'orgueil des mortels.

Condition requise. 10 rangs en Représentation (art oratoire) ou 10 rangs en Représentation (jeu d'acteur)

Prix. Don ou sort de barde connu de niveau 4

Effet. Ce court monologue raconte l'histoire d'un prêtre de village qui crut commander aux dieux. Cela ennuya tant les dieux du temps qu'ils lui donnèrent exactement ce qu'il souhaitait et les sermons verbeux du prêtre détruisirent son temple et firent fuir ses ouailles. Quand le barde termine sa représentation, il conjure un grand vent, comme s'il disposait de *contrôle des vents*.

Utilisation. 3 rounds de représentation bardique

Action. 3 actions complexes

Visage de pierre (art oratoire, comédie)

Les pitreries du barde parviennent à déridier les visages les plus sévères.

Condition requise. 7 rangs en Représentation (comédie) ou 7 rangs en Représentation (art oratoire)

Prix. Don ou sort de barde connu de niveau 3

Effet. Le barde raconte une vieille histoire drôle à propos d'une femme qui refusait de sourire, même devant quelque chose de drôle. Son légendaire visage austère se détendit enfin suite à une série d'évènements de plus en plus improbables qui impliquait une charrette de fumier, un roi et un tapis volant. Quand le personnage termine sa représentation, la cible est affectée par le sort *transmutation de la pierre en chair*.

Utilisation. 2 rounds de représentation bardique

Action. 1 minute

Liste des sorts de bardes

Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focalisateur qui ne se trouve normalement pas dans une sacoche à composantes.

Ordre de présentation. Dans la liste, les sorts et leur courte description sont présentés par ordre alphabétique, hormis quand ils appartiennent à une chaîne de sorts particulière.

Dés de vie. Le terme « dés de vie » (ou DV) est synonyme de « niveau de personnage » pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une classe de personnage ; elles n'ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

Niveau de lanceur de sorts. La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme « niveau » désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui les lance, et non le niveau de sort.

Créatures et personnages. Les termes « créature » et « personnage » sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

Sorts de barde du niveau 0 (tours de magie)

- **Allié involontaire (APG).** Le sujet est considéré comme l'allié du personnage pendant 1 round.
- **Aspect de fée hantée (UC).** Le personnage s'entoure d'illusions inquiétantes.
- **Berceuse.** Rend les sujets somnolents ; -5 aux tests Perception, -2 aux jets de Volonté contre sommeil.
- **Convocation d'instrument.** Convoque un instrument de musique au choix.
- **Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
- **Étincelles (APG).** Met le feu à des objets inflammables.
- **Hébètement.** Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.
- **Illumination.** Éblouit une créature (-1 aux jets d'attaque).
- **Inspection (APG).** Voit la zone comme s'il l'examinait.
- **Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- **Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.
- **Lumières dansantes.** Crée torches ou autres lueurs.
- **Manipulation à distance.** Télékinésie limitée (2,5 kg max.)
- **Message.** Conversation chuchotée à distance.
- **Ouverture/fermeture.** Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.
- **Prestidigitation.** Tours de passe-passe.
- **Réparation.** Répare sommairement un objet.
- **Repérage.** Le PJ sait où se trouve le nord.
- **Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- **Son imaginaire.** Sons illusoire.

Sorts de barde de 1er niveau

- **Abondance de munitions (UC).** Les munitions non magiques se régénèrent à chaque round.
- **Adoration (UC).** Le personnage gagne un bonus aux tests de Diplomatie et de combat de spectacle.
- **Alarme.** Protège une zone pendant 2 heures/niv.

- **Alignement indétectable.** Masque l'alignement pendant 24 heures.
- **Altération vocale (AdM).** Déguise la voix.
- **Anticipation du danger (AdM).** La cible gagne un bonus à un test d'initiative.
- **Aura magique.** Altère l'aura magique d'un objet.
- **Avancée assurée (UC).** Le personnage peut avancer lentement et sûrement tout en lançant des sorts tant qu'il n'accélère pas, qu'il n'attaque pas et qu'il ne lance pas de sorts offensifs.
- **Bafouiller (AdM).** La cible ne peut plus parler de façon intelligible.
- **Bouche magique (M).** Délivre un message quand on la déclenche.
- **Charmant cadeau (APG).** Le sujet accepte immédiatement un objet offert et l'utilise.
- **Charme-personne.** La cible devient l'ami du PJ.
- **Combattant pris au dépourvu (AdM).** -4 aux tests d'initiative et de Réflexes de la cible.
- **Compréhension des langages.** Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
- **Confusion mineure.** Une créature est confuse pendant 1 round.
- **Connaissances du Borgne (UC).** Le personnage gagne un bonus de +4 aux tests de Survie et peut suivre une piste alors qu'il se déplace au maximum de sa vitesse.
- **Convocation de monstres I.** Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.
- **Convocation de monstre mineur (AdM).** Convoque 1d3 animaux TP.
- **Cor de poursuite (AdM).** Crée trois notes entendues à des kilomètres.
- **Corde animée.** Une corde bouge sur ordre du PJ.
- **Corde d'échardes (AdM).** La représentation inflige 2d6 points de dégâts perforants.
- **Cri perçant (AdM).** Inflige des dégâts sonores et hébète la cible.
- **Déguisement.** Modifie l'apparence du PJ.
- **Démarche aérienne (APG).** Ignore les malus de mouvement en terrain difficile.
- **Désir anormal (AdM).** La cible est obligée d'en embrasser ou d'en caresser une autre.
- **Détection des passages secrets.** Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.
- **Disparition (APG).** Comme *invisibilité* pendant 1 round/niveau (5 max).
- **Dissimulation d'objet.** Dissimule un objet à la scrutation.
- **Effacement.** Efface un texte, même magique.
- **Emprunt de compétence (APG).** Test de compétence avec le rang de quelqu'un d'autre.
- **Feuille morte.** Ralentit la chute.
- **Fierté illusoire (AdM).** La cible a un malus aux jets d'attaque et aux tests mais un bonus contre le charme et la coercition.
- **Final salvateur (APG).** Le sujet relance un jet de sauvegarde raté.
- **Flèche de ki (AdM).** La flèche inflige les mêmes dégâts que les coups à mains nues.
- **Fou rire.** La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau.
- **Frayeur.** Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.

- **Graisse.** Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).
- **Grandes illuminations (APG).** Comme *illumination* mais touche toutes les créatures dans un rayon de 3 m.
- **Hostilité forcée (UC).** Oblige les adversaires à attaquer le personnage au lieu de ses alliés.
- **Hypnose.** Fascine 2d4 DV de créatures.
- **Identification.** Bonus de +10 pour identifier un objet magique.
- **Image silencieuse.** Crée une illusion visuelle mineure.
- **Innocence (APG).** Gagne +10 aux tests de Bluff pour paraître innocent.
- **Inspiration opportune (APG).** Donne un bonus sur un test/jet d'attaque raté.
- **Instant de gloire (UC).** Double un bonus de moral.
- **Jeunesse apparente (AdM).** La cible semble plus jeune.
- **Jouer d'un instrument (AdM).** Le personnage joue d'un instrument comme s'il avait appris.
- **Lanterne dansante (APG).** Anime une lanterne qui suit le personnage.
- **Maladresse (APG).** Le sujet perd 1d6+1 Dex/2 niveaux et risque de tomber.
- **Note tangible (APG).** Matérialise une note de musique.
- **Ordre libérateur (UC).** La cible fait un test d'Évasion par une action immédiate avec un bonus.
- **Partage de la langue (APG).** Le sujet comprend une langue choisie.
- **Réaction négative (UC).** La créature ciblée ne peut pas influencer positivement autrui.
- **Regain d'assurance.** Supprime la terreur ou donne +4 aux jets de sauvegarde contre celle-ci (une cible, +1 tous les 4 niveaux).
- **Réparation improvisée (UC).** L'objet cible n'est plus brisé.
- **Repli expéditif.** Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.
- **Revigorant (APG).** Soulage temporairement de la fatigue ou de l'épuisement.
- **River le regard (UC).** Oblige la cible à regarder uniquement le personnage pendant toute la durée du sort.
- **Serviteur invisible.** Force invisible obéissant au PJ.
- **Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
- **Sommeil.** Endort 4 DV de créatures.
- **Sommeil réparateur (APG).** Gagne plus de points de vie en dormant.
- **Trou de mémoire (APG).** Le sujet oublie les événements qui se sont déroulés depuis le dernier tour.
- **Ventriloquie.** Permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.
- **Voir l'alignement (UC).** Le personnage choisit un alignement. Toutes les créatures et tous les objets de cet alignement présents dans son champ de vision émettent un halo fantomatique.
- **Cacophonie.** Inflige 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.
- **Cacophonie distrayante (AdM).** Le bruit complique les incantations.
- **Cécité/surdité.** Rend la cible aveugle ou sourde.
- **Convocation de monstres II.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Coup tonitruant (UC).** Les munitions de l'arme ciblée rendent les adversaires sourds.
- **Création de carte au trésor (M) (APG).** Crée une carte au trésor à partir du cadavre d'une créature.
- **De la soie à l'acier (AdM).** Change une écharpe en bouclier ou en fouet.
- **Déguisement fantomatique (AdM).** La cible ressemble à son propre fantôme.
- **Déguiser autrui (AdM).** Comme déguisement mais affecte un tiers.
- **Détection de pensées.** Permet d'écouter les pensées superficielles.
- **Détection faussée.** Abuse les divinations lancées sur une créature ou un objet.
- **Discours captivant.** Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.
- **Don des langues.** Permet de parler toutes les langues.
- **Dragon d'artifice (AdM).** Crée un dragon en feu d'artifice/niveau.
- **Effroi.** Effraie les créatures ayant moins de 6 DV.
- **Engouement téméraire (AdM).** La cible est obligée de rester à côté d'une autre.
- **Ennui oppressant (AdM).** La cible perd sa prochaine action.
- **Entrer dans une image (APG).** Transfère la conscience du personnage dans un objet à son effigie.
- **Folle hallucination (AdM).** La cible subit des malus aux actions mentales.
- **Flou.** Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.
- **Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.
- **Grâce féline.** Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.
- **Hébètement de monstre.** Une créature vivante de 6 DV ou moins perd sa prochaine action.
- **Héroïsme.** Confère +2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.
- **Hurlement perçant (AdM).** La cible est chancelante à cause d'un son douloureux.
- **Hypnose des animaux.** Fascine 2d6 DV d'animaux.
- **Image imparfaite.** Comme image silencieuse, plus sons limités.
- **Image miroir.** Crée des doubles illusoire du PJ (1d4+1 tous les 3 niveaux, max. 8).
- **Immobilisation de personne.** Immobilise un humanoïde pour 1 round/niveau.
- **Inspiration galante (APG).** Bonus de +2d4 aux jets d'attaque ratés ou aux tests de compétence ratés.
- **Invective cuisante (UC).** Le personnage fait un test d'intimidation contre tous les adversaires situés dans les 9 (M). Ceux qu'il démoralise subissent des dégâts de feu.
- **Invisibilité.** Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
- **Langage caché (APG).** +10 aux tests de Bluff pour envoyer des messages secrets.
- **Langue de miel (APG).** Le personnage lance 2 dés pour les tests de Diplomatie et conserve le meilleur.
- **Localisation d'objet.** Indique la direction de l'objet cherché.
- **Lueurs hypnotiques.** Fascine (2d4 + niveau) DV de créatures.

Sorts de barde de 2e niveau

- **Allegro (AdM).** Rapidité pendant la représentation bardique.
- **Allié compatissant (AdM).** La cible est obligée d'aider un allié blessé.
- **Apaisement des émotions.** Calme les créatures agitées.
- **Appel cacophonique (APG).** Rend la cible nauséuse.
- **Arme boomerang (UC).** Donne la propriété boomerang à une arme.
- **Arme polyvalente (APG).** L'arme ignore certaines RD.
- **Biographie du sang (APG).** Apprend des informations sur une créature grâce à son sang.
- **Bruit pénible (AdM).** Le bruit rend 1d4 créatures fiévreuses.
- **Brume hantée (AdM).** Les créatures sont secouées et subissent des affaiblissements de Sagesse.

- **Main vagabonde (UC).** Le personnage peut prendre un objet ou le manipuler de loin.
- **Messenger animal.** Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.
- **Misérable pitié (AdM).** L'adversaire ne peut pas attaquer une créature pathétique.
- **Modification d'apparence.** Permet d'adopter la forme d'une créature.
- **Monture de guerre (AdM).** Un animal devient entraîné au combat.
- **Nuée grouillante.** Convoque une nuée de chauves-souris, de rats ou d'araignées.
- **Partage de la langue (partagé) (UC).** Comme partage de la langue mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Partage des souvenirs (AdM).** Partage un souvenir avec la cible.
- **Poussière du crépuscule (APG).** Des particules noires étouffent les sources lumineuses.
- **Perspicacité tactique (UC).** Le personnage gagne un bonus supplémentaire aux jets d'attaque ou à la CA dû à sa position sur le champ de bataille.
- **Poussière scintillante.** Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.
- **Pur dégoût (AdM).** La cible est obligée d'éviter une créature.
- **Pyrotechnie.** Transforme un feu en épaisse fumée ou en vive lumière.
- **Rage.** Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, -2 à la CA.
- **Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
- **Retardement de la douleur (AdM).** Ignore la douleur pendant 1 heure/niveau.
- **Requiem pour les fantômes (APG).** Les créatures intangibles reçoivent la moitié des dégâts des armes non magiques.
- **Ruse du renard.** Confère +4 en Int pendant 1 minute/niveau.
- **Sang bouillant (AdM).** La cible reçoit des dégâts de feu, les orques gagnent +2 Force.
- **Scrupule (UC).** La cible a un malus aux tests de caractéristique, de compétence et de Concentration tant qu'elle n'a pas passé un round entier sans rien faire.
- **Sens aiguisés (AdM).** Bonus aux tests de Perception.
- **Silence.** Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.
- **Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
- **Splendeur de l'aigle.** Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.
- **Suggestion.** Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.
- **Ténèbres.** Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.
- **Torche révélatrice (UC).** Les objets touchés émettent une vive lumière qui donne des bonus de Perception et de Psychologie.
- **Transformation de maître (AdM).** Transforme un objet ordinaire en objet de maître.
- **Vent de murmures.** Transmet un court message à 1,5 kilomètre de distance/niveau.
- **Vol de voix (AdM).** La cible est frappée de la plaie magique coassement.
- **Bagou.** Confère +30 aux tests de Bluff ; résiste aux divinations censées détecter les mensonges.
- **Chagrin écrasant (AdM).** La cible attristée ne peut pas faire d'action et n'a plus son bonus de Dex.
- **Charme-monstre.** Le monstre croit être l'allié du PJ.
- **Chœur hanté (AdM).** Des esprits infligent des souffrances aux auditeurs.
- **Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
- **Clignotement.** Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round/niveau.
- **Communication avec les animaux.** Permet de communiquer avec les animaux.
- **Conducteur fantôme (UC).** Convoque un fantôme pour conduire un véhicule.
- **Confusion.** Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.
- **Contrôle des créatures convoquées (AdM).** Le personnage dirige un monstre convoqué comme si c'était lui qui l'avait appelé.
- **Convocation de monstres III.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Coursier fantôme.** Crée un cheval magique pendant 1 heure/niveau.
- **Délivrance des malédictions.** Libère une personne ou un objet d'une malédiction.
- **Démarche aérienne de groupe (APG).** Comme *démarche aérienne* mais sur plusieurs créatures.
- **Déplacement.** Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible.
- **Désespoir foudroyant.** Les sujets subissent -2 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétences.
- **Détection de l'invisibilité.** Révèle créatures et objets invisibles.
- **Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.
- **Don des langues (partagé) (UC).** Comme don des langues mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Efforts coordonnés (APG).** Accorde un don de travail en équipe dont dispose le personnage.
- **Espoir.** Les sujets bénéficient de +2 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétences.
- **Esprit malveillant (AdM).** La cible est obligée de comploter contre une autre.
- **État gazeux.** Le sujet devient intangible et peut voler lentement.
- **Feu de camp abrité (APG).** Crée un abri autour d'un feu de camp.
- **Final purificateur (APG).** Dissipe un effet négatif.
- **Final revigorant (APG).** Soigne les alliés de 2d6 points de dégâts.
- **Harmonie profane (APG).** Accorde la métamagie aux sorts profanes.
- **Image accomplie.** Comme image silencieuse, plus sons, odeurs et température.
- **Langue élémentaire (APG).** Permet au personnage de parler aux élémentaires et à certaines créatures.
- **Lenteur.** Une cible/niveau n'a droit qu'à une action/round, -1 à la CA, aux jets d'attaque et aux jets de Réflexes.
- **Lumière du jour.** Vive lumière sur 18 m de rayon.
- **Malédiction de dégoût (AdM).** Cible fiévreuse quand elle voit le déclencheur.
- **Manipulation des sons.** Altère les sons ou en crée de nouveaux.

Sorts de barde de 3e niveau

- **Abri.** Crée un abri pour dix créatures.
- **Accompagnement exquis (AdM).** L'instrument maintient la représentation bardique au profit du personnage.
- **Arme boomerang (partagé) (UC).** Comme arme boomerang mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

- **Mission.** Assigne une tâche à une cible de 7 DV ou moins.
- **Narcissisme suffisant (AdM).** La cible est distraite par sa propre personne.
- **Page secrète.** Modifie une page pour cacher son contenu.
- **Pluie de grenouilles (AdM).** Convoque une nuée de grenouilles empoisonnées.
- **Ralentissement du poison (partagé) (UC).** Comme ralentissement du poison mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Rapidité.** Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.
- **Recherche de pensées (APG).** Détecte les pensées de toute créature intelligente.
- **Revigorer de groupe (APG).** Comme *revigorer* mais sur plusieurs créatures.
- **Saut du bouffon (APG).** Téléporte la cible à 9 m de sa position initiale.
- **Sceau du serpent (M).** Crée un symbole immobilisant le lecteur.
- **Scrutation (F).** Permet d'espionner le sujet à distance.
- **Singes fous (AdM).** Convoque une nuée de singes espiègles.
- **Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
- **Sommeil profond.** Endort 10 DV de créatures.
- **Sphère d'invisibilité.** Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.
- **Tambours tonnants (APG).** 1d8 points de dégâts/niveau et renversé.
- **Témoin (AdM).** Voir à travers les yeux d'une cible et écouter par ses oreilles.
- **Terreur.** Les sujets pris dans le cône fuient pendant 1 round/niveau.
- **Terrible remord (AdM).** La créature est contrainte de se blesser.
- **Texte illusoire (M).** Seul le sujet parvient à le déchiffrer.
- **Vision infernale (AdM).** Un paysage infernal illusoire secoue les créatures.

Sorts de barde de 4e niveau

- **Annulation d'enchantement.** Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
- **Broderie (M) (APG).** Les objets en tissu s'ornent de broderies.
- **Communication avec les plantes.** Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.
- **Convocation d'ombres.** Reproduit les invocations de 3e niveau ou moins, 20 % sont réelles.
- **Convocation de monstres IV.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Coursier fantôme (partagé) (UC).** Comme coursier fantôme mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Cri.** Assourdit les victimes et leur inflige 5d6 points de dégâts de son.
- **Danse des cent coupures (AdM).** Bonus de +1/3 niveaux au combat.
- **Détection de la scrutation.** Détecte l'espionnage magique.
- **Dénonciation** Fait empirer l'attitude des gens envers une créature cible.
- **Détonation discordante (APG).** 3d6 points de dégâts sonores dans un rayonnement de 3 m ou un cône de 9 m ; peut également bousculer les créatures.
- **Domination.** Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.

- **Écholocalisation (AdM).** Les sens radars du personnage lui donnent la vision aveugle à 12 mètres.
- **Estoc sonore (AdM).** Le bruit éloigne la cible.
- **Final héroïque (APG).** Les sujets affectés par la performance de barde peuvent faire une action.
- **Hébètement de groupe (AdM).** Comme hébètement mais sur plusieurs créatures.
- **Hurllement primitif (AdM).** Libère des effets d'enchantement et de paralysie.
- **Image de foudre (UC).** Comme image miroir mais le double inflige des dégâts électriques quand on le détruit.
- **Immobilisation de monstre.** Immobilise n'importe quelle créature.
- **Invisibilité suprême.** Comme invisibilité, mais continue quand le sujet attaque.
- **Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.
- **Localisation de créature.** Indique la direction d'une créature connue.
- **Lueur d'arc-en-ciel.** Fascine jusqu'à 24 DV de créatures.
- **Mépris absolu (AdM).** L'attitude de la cible empire de deux crans.
- **Modification de mémoire.** Change cinq minutes de souvenirs de la cible.
- **Mur de son (AdM).** Mur de son qui dévie et blesse les créatures.
- **Mythes et légendes (F, M).** Révèle l'histoire d'un lieu, d'un individu ou d'un objet.
- **Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.
- **Pas de l'ombre (AdM).** Téléportation d'une ombre à une autre.
- **Porte dimensionnelle.** Téléporte le PJ sur une courte distance.
- **Poussière d'étoile (APG).** Silhouette la cible et émet de la lumière.
- **Pulsion de jalousie (AdM).** La cible vole ou désarme autrui.
- **Refuge du mage.** Crée une solide maisonnette.
- **Représentation de virtuose (AdM).** Commence une seconde représentation bardique alors que la première se prolonge.
- **Répulsif.** Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.
- **Requiem pour les fantômes de groupe (APG).** Comme *requiem pour les fantômes* mais sur plusieurs créatures.
- **Sérénité (AdM).** Sentiment paisible qui blesse les créatures violentes.
- **Soins intensifs.** Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).
- **Terrain hallucinatoire.** Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, etc.).
- **Zone de silence.** Empêche les espions d'entendre des conversations.

Sorts de barde de 5e niveau

- **Appel cacophonique de groupe (APG).** Rend de multiples cibles nauséuses.
- **Barde d'ombre (AdM).** Clone d'ombre qui commence une représentation bardique.
- **Bouclier involontaire (M) (APG).** La cible partage les blessures reçues par le lanceur de sorts.
- **Brume mentale.** Malus de -10 aux jets de Sagesse et de Volonté.
- **Cauchemar.** Envoie des visions causant fatigue et perte de 1d10 pv.
- **Chant assourdissant (APG).** Explosion de chant qui inflige 3d10 points de dégâts et rend les cibles sourdes.
- **Chant de discorde.** Force les cibles à s'entretuer.

- **Convocation de monstres V.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Cri ki (AdM).** La cible reçoit 1d6 dégâts sonores/niveau et elle est étourdie.
- **Dissipation suprême.** Comme dissipation de la magie, mais affecte des cibles multiples.
- **Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
- **Ennemi amical (APG).** Redirige l'attaque d'un ennemi.
- **Extase (AdM).** Annule les émotions néfastes.
- **Faux-semblant.** Modifie l'aspect d'une personne tous les 2 niveaux.
- **Final étourdissant (APG).** Étourdit les créatures pendant 1 round.
- **Fuite du barde (APG).** Le personnage et ses alliés s'échappent en urgence en se téléportant en sûreté.
- **Héroïsme suprême.** Confère +4 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et aux tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires.
- **Image prédéterminée.** Comme image accomplie, mais sans concentration.
- **Leurre (M).** Illusion abusant la scrutation magique.
- **Magie des ombres.** Reproduit les évocations de 4e niveau ou moins ; 20 % sont réelles.
- **Manteau de rêves (APG).** Les créatures vivantes situées dans un rayon de 1,50 m s'endorment.
- **Mirage.** Comme terrain hallucinatoire, plus structures artificielles.
- **Note pétrifiante (APG).** Paralyse les créatures qui écoutent la chanson.
- **Parole résonnante (AdM).** La cible est blessée, chancelante et étourdie.
- **Soins légers de groupe.** Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau à une créature/niveau.
- **Songe.** Envoie un message à un dormeur.
- **Suggestion de groupe.** Comme suggestion, mais une cible/niveau.
- **Toile fantasmagorique (APG).** La cible est prise dans une toile d'araignée imaginaire.
- **Traversée des ombres.** Permet de voyager plus rapidement.
- **Vengeance pour outrage (AdM).** La cible est obligée de détruire un ennemi.

Sorts de barde de 6e niveau

- **Analyse d'enchantement (F).** Révèle les aspects magiques de la cible.
- **Animation d'objets.** Les objets attaquent les adversaires du PJ.

- **Danse des mille coupures (AdM).** Comme danse des cent coupures mais bénéficie de rapidité.
- **Inspiration brillante (APG).** Le personnage lance deux d20 et choisit le meilleur.
- **Charme-monstre de groupe.** Comme charme-monstre, mais sur 9 m de rayon.
- **Convocation de monstres VI.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Cri suprême.** Cri dévastateur infligeant 10d6 points de dégâts de son ; étourdit les créatures, abîme les objets.
- **Dangereux final (APG).** Inflige 2d8 points de dégâts à des cibles multiples.
- **Danse irrésistible.** Force le sujet à danser.
- **Festin des héros.** Nourriture pour une créature/niveau ; soigne et confère des bonus au combat.
- **Grâce féline de groupe.** Comme grâce féline, mais affecte un sujet/niveau.
- **Image permanente.** Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.
- **Image programmée (M).** Comme image accomplie, mais déclenchée par condition.
- **Interdiction du fou (APG).** Les ennemis qui approchent à portée d'une émanation centrée sur le personnage sont confus.
- **Joueur de flûte (APG).** Oblige des créatures similaires à vous suivre.
- **Mauvais œil.** Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.
- **Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- **Poudre d'escampette (APG).** Téléporte un groupe d'alliés et de créatures préétabli en un endroit prédéterminé.
- **Présence écrasante (AdM).** Les créatures s'inclinent devant le personnage comme devant un dieu.
- **Projection d'image.** Double illusoire pouvant parler et lancer des sorts.
- **Quête.** Comme mission, mais affecte n'importe quelle créature.
- **Résonance.** Inflige 2d10 points de dégâts/round aux constructions.
- **Ruse du renard de groupe.** Comme ruse du renard, mais affecte un sujet/niveau.
- **Scrutation suprême.** Comme scrutation, mais plus rapidement et plus longtemps.
- **Soins modérés de groupe.** Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau à une créature/niveau.
- **Splendeur de l'aigle de groupe.** Comme splendeur de l'aigle, mais affecte un sujet/niveau.
- **Tranquillité euphorique (APG).** Rend une unique créature pacifique et amicale.
- **Vagues d'extase (AdM).** Les créatures sont étourdies et chancelantes de plaisir.
- **Voile.** Change l'aspect d'un groupe de créatures

Les archétypes de barde

Archéologue

L'archéologue n'est pas un chercheur qui se complaît dans les bureaux, il travaille directement sur le terrain.

Contrairement aux autres bardes, il sacrifie sa capacité à servir de source d'inspiration pour les autres pour bénéficier d'un éventail de talents dignes d'un roublard. Cet archétype convient également aux roublards qui veulent se concentrer sur l'érudition plutôt que sur les coups de poignard dans le dos.

Représentation bardique. Un archéologue ne dispose pas de la moindre représentation bardique ni d'aucun type de représentation.

Chance de l'archéologue (Ext). La chance sourit à l'archéologue. Par une action rapide, il peut faire appel à sa bonne fortune pour gagner un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de dégâts des armes et aux tests de compétence. Chaque jour, il peut utiliser ce pouvoir pendant un nombre de rounds égal à 4 + son modificateur de Charisme. Le barde peut maintenir ce bonus par une action libre mais il se dissipe immédiatement si le barde se fait tuer, s'il est paralysé, inconscient, étourdi ou s'il ne peut pas faire d'action libre. En ce qui concerne les dons, les pouvoirs, les effets et autres éléments qui ont trait aux représentations bardiques, la chance de l'archéologue est considérée comme une représentation. Comme celle-ci, il est impossible de la maintenir en même temps qu'une autre représentation. Le bonus passe à +2 au niveau 5, à +3 au niveau 11 et à +4 au niveau 17.

Explorateur rusé (Ext). Au niveau 2, l'archéologue gagne un bonus aux tests de Désamorçage et de Perception égal à la moitié de son niveau de classe. Il peut démanteler des mécanismes complexes en moitié moins de temps que la normale (1 round au minimum) et ouvrir une serrure par une action simple. Au niveau 6, il peut faire 10 à un test de Désamorçage, même s'il est distrait ou en danger, et peut désamorcer des pièges magiques. Ce pouvoir remplace la versatilité artistique.

Esquive instinctive (Ext). Au niveau 2, l'archéologue obtient l'esquive instinctive, comme le pouvoir de roublard du même nom. Ce pouvoir remplace érudition.

Sens des pièges (Ext). Au niveau 3, l'archéologue gagne sens des pièges +1, comme le pouvoir de roublard du même nom. Ce bonus augmente de +1 tous les trois niveaux après le 3, avec un maximum de +6 au niveau 18.

Talents de roublard. Au niveau 4, l'archéologue gagne un talent de roublard. Il gagne un nouveau talent tous les quatre niveaux après le 4. En dehors de ceci, ce pouvoir fonctionne comme celui de roublard.

Esquive totale (Ext). Au niveau 6, l'archéologue gagne esquive totale, comme le pouvoir de roublard du même nom.

Talent de maître roublard. Au niveau 12 et ensuite tous les quatre niveaux, l'archéologue peut choisir un talent de maître roublard au lieu d'un talent de roublard.

Archiviste

Certains bardes préfèrent de loin les études au drame (et parfois au mélodrame) prisé par leurs frères artistes.

Représentations bardiques. Un archiviste maîtrise les types de représentation bardique suivants.

- *Naturaliste (Ext).* Un archiviste parvenu à identifier une créature grâce à un test de connaissance approprié peut durant le combat partager avec ses compagnons des tactiques visant à la vaincre. Lui et les alliés situés dans un rayon de 9 mètres (6 c) bénéficient d'un bonus d'intuition de +1 à la CA, aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre les capacités exceptionnelles et surnaturelles et contre les pouvoirs magiques utilisés par les créatures d'un certain type (par exemple les géants du froid, et non tous les géants ou tous les humanoïdes). Ce bonus augmente de +1 au niveau 5 et par tranche de six niveaux au-delà. Cette aptitude dépend du langage, possède une composante sonore et visuelle et remplace inspiration vaillante.

- *Lamentable injure (Ext).* Au niveau 6, le personnage peut déconcentrer une créature déjà fascinée par sa représentation. Utiliser cette aptitude n'interrompt pas la fascination, mais son activation nécessite une action simple, en plus de l'action libre permettant de prolonger la fascination. La cible doit effectuer un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau de barde + son modificateur de Charisme) et si elle le réussit, elle sera immunisée à ce pouvoir durant 24 heures. Si elle échoue, elle sera éblouie ou confuse (au choix de l'archiviste) aussi longtemps que le barde poursuivra sa représentation ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dommages. Cette aptitude affectant l'esprit possède une composante sonore et remplace suggestion.

- *Lecture pédante (Sur).* Au niveau 18, un archiviste peut affecter à l'aide de *lamentable injure* autant de créatures qu'il en a fascinées. De plus, il peut choisir de les faire dormir plutôt que de les rendre confuses ou éblouies. Cette aptitude remplace suggestion de groupe

Maître du savoir (Ext)

Au niveau 2 un archiviste peut décider de faire 20 sur un test de Connaissances une fois par jour plus une fois tous les six niveaux au-delà du niveau 2. Cette aptitude remplace *versatilité artistique*.

Savoir magique (Ext). Au niveau 2, l'archiviste bénéficie d'un bonus sur ses tests de Connaissance des sorts lorsqu'il s'agit d'identifier des objets magiques ou de déchiffrer des parchemins égal à la moitié de son niveau de barde et peut également choisir de faire 10 sur de tels tests. Il peut utiliser la compétence Sabotage pour neutraliser les pièges magiques comme s'il possédait l'aptitude de classe du roublard recherche de pièges. Il gagne un bonus de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les pièges magiques et les effets dépendant du langage, ainsi que sur les symboles, les glyphes et les écritures magiques de n'importe quel type. Cette aptitude remplace érudition.

Touche à tout (Ext). Au niveau 5, l'archiviste peut utiliser n'importe quelle compétence et ce même si elle exige qu'il soit formé. Au niveau 11, toutes les compétences deviennent des compétences de classe pour lui et au niveau 17, il peut choisir de faire 10 sur n'importe quel test de compétence même si cela n'est pas autorisé. Cette aptitude remplace maître du savoir.

Chemin des possibles (Ext). Au niveau 10, un archiviste peut déterminer l'action la moins risquée et qui aura le plus de chances de réussir. Il peut choisir de « faire 10 » sur n'importe quel jet utilisant un d20 une fois par jour, plus une fois par tranche de trois niveaux au-delà du niveau 10. Cette aptitude remplace touche-à-tout (du barde de base, niveau 10).

Artiste des rues

Acrobate, troubadour ou acteur, l'artiste des rues se mêle au peuple et chante pour manger.

Représentations bardiques. Un artiste des rues maîtrise les types de représentation bardique suivants.

- *Disparition (Sur).* Un artiste des rues peut détourner l'attention de ses alliés. Toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres (6 c) doivent faire un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau de barde + son modificateur de Charisme). Si elles le ratent, l'allié choisi par le barde sera invisible. S'il venait à agir de manière à annuler cet avantage, il redeviendrait visible aux yeux de tous. Il peut ainsi rendre invisible une créature supplémentaire au niveau 5, plus une créature par tranche de 6 niveaux au-delà. Cette aptitude affectant l'esprit utilise une composante visuelle, ne fonctionne pas sur le barde et remplace inspiration vaillante.
- *Sans défense (Sur).* Au niveau 3, un artiste des rues peut donner l'impression d'être inoffensif et de ne même pas mériter qu'on l'agresse. Si un adversaire choisit le personnage pour cible lorsqu'il entreprend sa représentation, il doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau de barde + son modificateur de Charisme) sous peine de l'ignorer, comme si le personnage était protégé par un sanctuaire. L'ennemi perd l'attaque qui visait le barde, mais peut porter ses attaques supplémentaires sur d'autres créatures. S'il voulait lui jeter un sort, il devra effectuer un test de Concentration avec le même DD pour ne pas le perdre et s'il le réussit, il pourra cibler quelqu'un d'autre. Cette aptitude affectant l'esprit utilise une composante sonore ou visuelle et remplace inspiration talentueuse.
- *Farce impulsive (Sur).* Au niveau 9, l'artiste des rues peut choisir quelqu'un dans un rayon de 9 m autour de lui et le rendre complètement ridicule. Ses vêtements s'emmêlent, ce qu'il a sur la tête lui tombe sur les yeux et il peut même glisser et tomber. La victime devra faire un jet de Réflexes (DD 10 + la moitié du niveau de barde + son modificateur de Charisme) à chaque round et tout le temps qu'il entendra ou verra la représentation. S'il le rate, il subira pendant 1 round l'un des effets suivants, déterminé aléatoirement : 1 : aveuglé, 2 : ébloui, 3 : sourd, 4 : enchevêtré, 5 : à terre, 6 : nau-séux. Cette représentation remplace inspiration glorieuse.
- *À l'abri de la foule (Sur).* Au niveau 15, la disparition de l'artiste des rues permet aux créatures protégées par cette représentation de traverser sans encombre des espaces occupés par la foule ou par des ennemis, comme si elles étaient sous l'influence d'une invisibilité suprême. Cependant, leurs adversaires bénéficieraient d'un nouveau Jet de sauvegarde chaque fois qu'ils sont attaqués. Cette représentation remplace inspiration héroïque.

À votre bon cœur. Lorsqu'il effectue un test de Représentation, un artiste des rues gagne deux fois plus d'argent que la normale. Par une action simple, il peut effectuer un test de Bluff au lieu d'un test de Diplomatie. Cela améliorera pendant 1 minute l'attitude de sa cible mais l'empêchera d'un degré après ce laps de temps. Cette aptitude remplace contrechant.

Connaissance de la rue. Lorsqu'il veut influencer les gens, l'artiste des rues gagne un bonus égal à la moitié de son niveau de barde (minimum +1) sur ses tests de Bluff, Déguisement, Connaissance (folklore local), Escamotage et sur ses tests de Diplomatie ou Intimidation dans le but d'influencer la foule. Il gagne le même bonus sur ses tests de Diplomatie visant à récolter des informations. Cette aptitude remplace savoir bardique.

Transformiste (Ext). Au niveau 5 et s'il accepte de subir une pénalité de -5 sur son jet, un artiste des rues n'aura besoin que d'une action simple pour se fabriquer un déguisement. Il peut faire 10 sur ses compétences de Bluff et de déguisement. Il peut également utiliser par une action rapide sa compétence de Bluff pour créer une diversion afin de se cacher. Il peut enfin faire 20

sur ses compétences de Bluff et de Déguisement, une fois par jour plus une fois par tranche de six niveaux au-delà du niveau 5.

Barde de cour

Après avoir passé des années à étudier le moindre détail de l'érudition et de l'étiquette, le barde de cour endosse le rôle du héraut resplendissant et de l'artiste à demeure des nobles, des rois, et de l'élite aisée qui aspire à rejoindre les rangs des biens nés.

Représentation bardique. Un barde de cour maîtrise les types de représentation bardique suivants.

- *Satire (Sur).* Le personnage peut utiliser cette aptitude pour saper la confiance des ennemis qui l'entendent et infliger un malus de -1 sur leurs jets d'attaque et de dégâts (minimum 1), ainsi que sur leurs jets de sauvegarde contre les effets de terreur et de charme, et ce tant qu'il continue sa représentation. Cette pénalité s'accroît de -1 au niveau 5, et de -1 par tranche de six niveaux au-delà. La satire est une aptitude dépendant du langage et affectant l'esprit qui utilise une composante verbale. Cette représentation remplace inspiration vaillante.
- *Moquerie (Sur).* Un barde de cour de niveau 3 ou plus peut ridiculiser et diffamer subtilement un individu précis. Il choisit une cible qui peut entendre sa représentation et lui inflige une pénalité de -2 à ses tests de Charisme et de compétence qui lui sont rattachés tant qu'il poursuit sa représentation. Cette pénalité augmente de -1 par tranche de quatre niveaux au-delà. Moquerie est un pouvoir dépendant du langage et affectant l'esprit qui utilise une composante verbale. Cette représentation remplace inspiration talentueuse.
- *Scandale (Sur).* Un barde de cour de niveau 14 ou plus peut associer commérages salaces et calomnie mordante dans le but de provoquer une émeute. Les ennemis qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres (6 c) autour de lui se retrouvent sous l'influence d'un *chant de discorde* tant qu'ils entendent sa représentation. Un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau de barde + son modificateur de Charisme), annulera cet effet et immunisera la créature pour 24 heures. Cette aptitude dépendant du langage et affectant l'esprit utilise une composante verbale et remplace mélodie effrayante.

Expert en héraldique (Ext). Un barde de cour bénéficie d'un bonus égal à la moitié de son niveau de barde (minimum 1) sur ses tests de Diplomatie, Connaissances (histoire), Connaissances (folklore local) et Connaissances (noblesse). Il peut, une fois par jour, choisir de relancer l'un de ses tests de compétence mais devra garder le nouveau résultat, et ce même s'il est moins bon. Il pourra utiliser cette capacité une fois de plus par jour au niveau 5, et une fois par tranche de cinq niveaux au-delà. Cette aptitude remplace savoir bardique.

Large public (Ext). Au niveau 5, un barde de cour peut choisir de placer sous l'influence de sa représentation un cône de 18 mètres (12 c) et non plus un rayon de 9 mètres (6 c). De plus, la zone d'influence s'agrandira de 3 mètres (2 c) (rayon) ou de 6 mètres (4 c) (cône) par tranche de cinq niveaux au-delà du niveau 5, ou bien d'une créature supplémentaire si le pouvoir affecte un nombre de créatures précis. Il n'a aucun effet sur les pouvoirs qui ne ciblent qu'une seule créature. Cette aptitude remplace maître du savoir et touche-à-tout.

Barde funèbre

Les bardes funèbres composent de vibrantes lamentations pour les morts et des requiem élaborés pour ceux qui ont disparu depuis longtemps mais dont on se souvient encore. Ils utilisent des instruments et des métaphores qui touchent le cœur et les oreilles des vivants comme des morts.

Représentation bardique. Le barde funèbre obtient les représentations bardiques suivantes.

- *Danse des morts (Sur).* Au niveau 10, le barde funèbre peut utiliser sa représentation pour que les os ou les corps des défunts se lèvent, se déplacent et se battent pour lui. Ce pouvoir fonctionne comme l'*animation des morts* mais les zombies et les squelettes créés restent animés tant que le barde continue sa représentation. Dès qu'il s'arrête, tous les morts-vivants qu'il a créés s'effondrent et retournent à l'état de charogne. Contrairement à l'*animation des morts*, la danse des morts ne demande aucune composante et n'appartient pas au registre du Mal. Cette représentation remplace touche-à-tout.

- *Regard hanté (Ext).* Au niveau 2, le barde funèbre gagne un bonus de +4 aux jets contre la peur, les absorptions d'énergie, les effets de mort et les effets de nécromancie. Ce pouvoir remplace érudition.

- *Secrets de la tombe (Ext).* Au niveau 2, le barde funèbre gagne un bonus aux tests de Connaissances (religion) quand il essaye d'identifier les créatures mortes-vivantes et leurs pouvoirs. Ce bonus est égal à la moitié du niveau du barde. Le barde funèbre peut utiliser des sorts mentaux sur les morts-vivants comme s'ils étaient encore en vie, même s'ils sont dépourvus d'intelligence (bien que les sorts qui n'affectent que les humanoïdes ne les touchent pas, même s'ils étaient humanoïdes de leur vivant). De plus, le barde peut ajouter un sort de nécromancie issu de la liste de n'importe quel lanceur de sorts profanes à sa liste de sorts connus et, par la suite, faire de même tous les quatre niveaux. Ce pouvoir remplace la versatilité artistique.

- *Refrain terrifiant (Sur).* Au niveau 5, le barde funèbre est capable de faire naître une terreur primitive dans le cœur de ses auditeurs. Il peut faire un test de Représentation (clavier) ou Représentation (percussions) au lieu d'un test d'Intimidation pour démoraliser un adversaire, avec un bonus égal à la moitié de son niveau de barde. De plus, les jets de sauvegarde contre les effets de peur qui émanent de lui subissent un malus de -2. Ce malus augmente de -1 tous les 5 niveaux après le 5. Ce pouvoir remplace maître du savoir.

Casse-cou

Aussi habile à manier l'épée que les mots, le casse-cou est un héros intrépide qui inspire ses alliés et les pousse à rivaliser avec ses réparties pleines d'esprit et ses exploits acrobatiques. Les casse-cous ont souvent un penchant pour la comédie, la danse, les arts oratoires et le chant.

Agile (Ext). Le casse-cou ajoute la moitié de son niveau de classe (1 au minimum) à ses tests d'Acrobaties, de Bluff, d'Escalade et d'Évasion. Ce pouvoir remplace savoir bardique.

Représentation bardique. Le casse-cou obtient les représentations bardiques suivantes.

- *Grâce téméraire (Sur).* Le casse-cou utilise sa représentation pour donner un peu de grâce à ses alliés, même les plus maladroits. Lui et tous les alliés qui le voient reçoivent un bonus de moral de +1 aux jets de Réflexes et un bonus de compétence de +2 aux tests de Dextérité. Les alliés qui se déplacent d'au moins 3 m (2 c) pendant leur tour gagnent un bonus d'esquive de +1 à la CA jusqu'au début de leur prochain tour. Au niveau 5 et par la suite tous les six niveaux de barde, le bonus au jet de sauvegarde et à la CA augmente de +1, avec un maximum de +4 au niveau 17. Le bonus au test de compétence augmente de +2, pour un maximum de +8 au niveau 17. C'est un effet mental qui utilise des composantes visuelles. Ce pouvoir remplace inspiration vaillante.

Adversaire rusé (Ext). Au niveau 2, le casse-cou peut choisir un type de manœuvre de combat. Il gagne un bonus de +2 aux tests

de cette manœuvre et au DMD pour lui résister. Au niveau 6 et ensuite tous les six niveaux, il gagne un bonus de +2 pour une nouvelle manœuvre. Il ne peut pas choisir la même à plusieurs reprises. Ce pouvoir remplace versatilité artistique.

Audacieux (Ext). Au niveau 2, le casse-cou gagne un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux, y compris contre les effets de terreur. Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux après le 2, avec un maximum de +5 au niveau 18. Ce pouvoir remplace érudition.

Chance de pendu (Ext). Au niveau 5, le casse-cou peut, une fois par jour, choisir de lancer deux dés au lieu d'un seul, pour faire un test de compétence. Il conserve le meilleur résultat. Il peut utiliser ce pouvoir une fois de plus par jour tous les trois niveaux après le 5, avec un maximum de huit fois par jour au niveau 20. Ce pouvoir remplace maître du savoir.

Célébrité

Connue pour être populaire, la célébrité est un maître des représentations qui captivent l'imagination et l'attention de ses spectateurs. Elle se repose sur son charisme, son astuce et ses exploits pour se bâtir une réputation et faire de même pour ses compagnons.

Célèbre. Au niveau 1, la célébrité choisit la région dans laquelle elle est connue. Là, les gens auront tendance à réagir favorablement envers elle. Le barde gagne un bonus aux tests de Diplomatie et d'Intimidation quand il se trouve dans cette région ou tente d'influencer des gens qui en sont originaires.

Au niveau 1, cette région est un village ou un groupe de villages qui ne dépasse pas les 1 000 habitants. Il gagne un bonus de +1 aux tests de Diplomatie et d'Intimidation. Alors que sa renommée se répand, de nouvelles contrées entendent parler de lui (généralement des endroits où il a vécu ou qu'il a traversés ou encore des villages adjacents à ceux qui le connaissent), ses bonus s'appliquent donc à plus de monde. Au niveau 5, il est connu dans une région qui regroupe 5 000 personnes ou moins et son bonus passe à +2 ; au niveau 9, la région comprend jusqu'à 25 000 habitants et le bonus est de +3 ; au niveau 13 la région compte jusqu'à 100 000 personnes et le bonus passe à +4 et enfin, au niveau 17 et plus, la renommée du barde s'est étendue si loin que la plupart des gens civilisés ont entendu parler de lui (à la discrétion du MJ) et son modificateur est de +5. Ce pouvoir remplace inspiration vaillante.

Représentation bardique. La célébrité obtient les représentations bardiques suivantes.

- *Rassembler les foules (Ext).* Au niveau 5, la célébrité est très douée pour rassembler les foules lors de ses représentations. Si elle se trouve dans un village ou une zone peuplée, elle peut crier, chanter ou se faire remarquer pour attirer des spectateurs vers une scène improvisée. La taille de la foule dépend de la population locale mais en général, le barde rassemble un nombre de spectateurs égal à 1/2 niveau de barde x résultat de son test de Représentation. La foule se regroupe en 1d10 rounds. Si le barde n'arrive pas à garder l'attention de ses spectateurs (en donnant une représentation, en embrassant les bébés, en usant de fascination ou autre), ils se dispersent en 1d10 rounds. Ce pouvoir remplace maître du savoir.

- *Étoile (Sur).* Au niveau 8, la célébrité a appris à concentrer l'attention sur elle au point que la foule en adoration ne se laisse pas distraire, même par le danger. Quand elle utilise fascination, la cible qui tente de se libérer en raison d'une menace potentielle reçoit un malus de -4 au jet de sauvegarde et même les dangers évidents nécessitent un jet au lieu de briser automatiquement la

fascination. Les créatures affectées par la fascination du barde ignorent la condition secoué. Ce pouvoir remplace chant funeste.

Chantemer

Le chantemer est chez lui sur les eaux bleues de l'océan. Il rend les alizés favorables et est très prisé des capitaines de navire souhaitant attirer la chance sur leurs bateaux et leurs équipages.

Représentation bardique. Un chantemer maîtrise les types de représentation bardique suivants.

- *Chanson de marin (Sur).* Un chantemer apprend à lutter contre le mal de mer et l'épuisement des longs voyages en bateau. Lorsqu'il décide d'utiliser cette aptitude, il effectue un test de Représentation à chaque round. Tous les alliés situés dans un rayon de 9 mètres (6 c) (dont le barde) peuvent utiliser le résultat de son test en lieu et place de leur propre jet de sauvegarde contre l'épuisement, la fatigue, la nausée ou la fièvre. S'ils sont déjà affectés par l'un de ces états préjudiciables, un nouveau jet leur est accordé à chaque round de la chanson de marin, avec comme base le résultat du test de Représentation du barde. Une chanson de marin n'a aucune influence sur les effets instantanés ou ceux qui n'autorisent pas de sauvegarde. Cette aptitude utilise une composante sonore et remplace contrechant.
- *Mer calme (Sur).* Au niveau 3, un chantemer peut calmer des eaux agitées dans un rayon de 9 mètres (6 c) autour de lui et réduit d'un nombre égal à son niveau de barde le DD des tests de Profession (marin) et de Natation, ainsi que les tests d'Acrobaties et d'Escalade effectués à bord d'un navire (minimum 10), et ce tant qu'il poursuit sa représentation. Il peut prolonger cette durée à une heure en jouant pendant 10 rounds consécutifs. Cette aptitude utilise une composante sonore et remplace inspiration talentueuse.
- *Siffler le vent (Sur).* À partir du niveau 6, un chantemer peut créer une *bourrasque* qui dure tant qu'il continue sa représentation. Il peut prolonger cette durée à une minute en jouant pendant 5 rounds consécutifs. Cette aptitude remplace suggestion.
- *Appeler la tempête (Sur).* Au niveau 18, un chantemer peut imiter les effets des sorts *contrôle de l'eau*, *contrôle du climat*, *contrôle des vents* ou *tempête vengeresse*. Il utilisera son niveau de barde comme NLS et devra mener sans discontinuer sa représentation pendant 1 round par niveau de sort, à la manière d'un druide. Les effets auront une durée égale à celle du sort du même nom. Cette aptitude remplace suggestion de groupe.

Globe trotteur (Ext). Un chantemer gagne un bonus égal à la moitié de son niveau de barde sur les tests de Connaissances (géographie), Connaissances (folklore local), Connaissances (nature) et Linguistique. Il peut relancer le test d'une des compétences énumérées ci-dessus, mais doit garder le second résultat, et ce même s'il est plus mauvais. Il pourra relancer un test de plus une fois au niveau 5, puis une fois de plus par tranche de cinq niveaux au-delà. Cette aptitude remplace savoir bardique.

Familier. Au niveau 2, un chantemer acquiert un animal de compagnie exotique – un singe ou un perroquet (considérez qu'il est équivalent à un corbeau). Le niveau du barde servira de niveau de magicien pour déterminer les caractéristiques du familier. Cette aptitude remplace versatilité artistique.

Pied marin (Ext). Au niveau 2, un chantemer bénéficie d'un bonus de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les effets du vent et de l'eau, ainsi que contre les effets qui pourraient le faire glisser, chuter ou tomber à terre. Il bénéficie d'un +2 à son DMD contre la lutte, le renversement et le croc-en-jambe. Cette aptitude remplace érudition.

Démagogue

Non content de faire des représentations amusantes et parfois instructives, le démagogue cherche à enflammer son audience et à la pousser dans une direction donnée à l'aide d'intonations et de mots choisis avec soin, au point de déclencher des changements momentanés.

Célèbre. Au niveau 1, le démagogue devient célèbre dans une région donnée. Ce pouvoir fonctionne comme celui de l'archétype de barde célébrité mais le talent du démagogue s'applique aux tests de Bluff et d'Intimidation au lieu des tests de Diplomatie et d'Intimidation. Ce pouvoir remplace inspiration vaillante +1.

Représentation bardique. Le démagogue obtient les représentations bardiques suivantes.

- *Rassembler les foules (Ext).* Au niveau 5, le démagogue est capable de rassembler rapidement une foule de gens. Ceci fonctionne comme le pouvoir de rassembler les foules de l'archétype de barde célébrité. Ce pouvoir remplace maître du savoir.
- *Incitation à la violence (Ext).* Au niveau 6, le démagogue peut profiter de sa représentation pour attiser la fureur d'une foule qu'il vient de fasciner. Ce pouvoir ne met pas un terme à la fascination mais le barde doit dépenser une action simple pour l'activer (en plus d'utiliser une action libre pour prolonger l'effet de fascination). Le barde choisit un nombre de cibles égal à son niveau. Elles doivent faire un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau du barde + modificateur de Charisme du barde) ou se retrouver sous l'emprise d'un sort de *rage* pendant un nombre de rounds égal au niveau du barde. Le barde doit désigner la cible de cette explosion de violence (soit après avoir utilisé ce pouvoir, soit lors de la représentation qui l'a précédé) et, s'ils le peuvent, les membres enragés de la foule attaquent immédiatement la cible. Cette dernière n'a pas besoin d'être présente (« Tuez le roi » convient parfaitement) et il peut s'agir d'un objet aussi bien que d'une personne (« Détruisez la prison » est tout à fait valable). D'autres membres de la foule peuvent suivre l'exemple des enragés mais ne profitent pas des avantages du sort. C'est un effet sonore sujet à un contrechant. Si deux bardes ou plus tentent de retourner la foule contre des cibles différentes, ils doivent faire des tests de Charisme opposés, la foule suivant les indications du vainqueur. Ce pouvoir remplace suggestion.
- *Juste cause (Ext).* Au niveau 18, le démagogue peut soulever l'enthousiasme des foules et les pousser vers un objectif défini. Il doit tout d'abord fasciner la foule, ensuite l'inciter à la violence sans désigner de cible et enfin lui indiquer une juste cause. Au lieu de mettre la foule en colère, il lui donne un but. Une créature fascinée doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau du barde + modificateur de Charisme du barde) pour résister. Tous ceux qui échouent sont affectés par une suggestion de groupe. Il doit s'agir d'une idée plausible qui leur reste en tête pour une journée. Ce pouvoir sert généralement à enflammer une rébellion, à renverser un roi, à construire un bâtiment d'utilité publique (comme un orphelinat) ou à faire un don pécuniaire à une cause. Ce pouvoir remplace suggestion de groupe.

Derviche

Tous les bardes n'essaient pas d'inspirer autrui grâce à leurs représentations. Les derviches, par exemple, préfèrent entrer dans une transe quasi-mystique qui leur permet de pousser leur corps au-delà de ses limites.

Armes et armures. Les derviches sont formés au maniement du cimeterre et du kukri. Ce pouvoir remplace le maniement de la rapière et du fouet.

Danse de bataille. Le derviche danseur a suivi une formation en Représentation, surtout en danse, pour apprendre à générer des

effets magiques sur lui. Ceci fonctionne comme la représentation bardique mais le derviche affecte seulement sa personne. Il n'a pas besoin de se voir ou s'entendre pour être affecté. En ce qui concerne les dons, les pouvoirs, les effets et autres éléments en rapport avec la représentation bardique, la danse de bataille est considérée comme une représentation bardique. En revanche, elle ne profite pas de la Représentation obsédante ni des pouvoirs qui permettent de continuer à bénéficier de la représentation une fois qu'elle est terminée. Les avantages de la danse de bataille fonctionnent uniquement sur le barde qui porte une armure légère ou pas d'armure.

Comme la représentation bardique, il ne peut pas la maintenir en même temps qu'une autre représentation. La danse de bataille commence par une action de mouvement mais il suffit d'une action libre pour la maintenir à chaque round. Si le derviche veut changer l'effet de sa représentation, il doit cesser sa danse actuelle et en entamer une nouvelle, par une action de mouvement. Comme pour le barde, la représentation du derviche se termine automatiquement s'il se fait tuer, s'il est paralysé, étourdi, inconscient ou s'il ne peut pas faire d'action libre. Le derviche ne peut exécuter qu'une danse à la fois.

Au niveau 10, il démarre la danse par une action rapide au lieu d'une action de mouvement. Les derviches exécutent des danses guerrières qui équivalent à inspiration vaillante, inspiration héroïque et inspiration intrépide mais ne profitent qu'à eux.

Pluie de coups (Sur). Au niveau 6, le derviche danseur peut utiliser cette danse pour accélérer le rythme de ses attaques. Quand il fait une attaque à outrance, il peut faire une attaque de plus avec n'importe quelle arme qu'il tient en main, comme avec un sort de *rapidité*. Il bénéficie aussi d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et un bonus d'esquive de +1 à la CA et aux jets de Réflexes. Au niveau 9 et ensuite tous les trois niveaux, ces bonus augmentent de +1, avec un maximum de +5 au niveau 18. Ces bonus ne se cumulent pas avec ceux du sort de *rapidité*. Ce pouvoir remplace suggestion et suggestion de groupe.

Baiser du rasoir (Sur). Au niveau 8, le derviche peut utiliser sa danse de bataille pour améliorer la zone de critique de son arme. On considère que toutes les attaques qu'il porte avec des armes manufacturées bénéficient du don Science du critique. Ce pouvoir n'affecte pas les armes naturelles ni les sorts. Il remplace chant funeste.

Feuille emportée par le vent (Sur). Au niveau 14, le derviche peut utiliser sa danse de bataille pour éviter les attaques avec une grâce surnaturelle et se débarrasser des effets de ses blessures. Contrairement aux autres danses de bataille, celle-ci nécessite une action simple par round, que ce soit pour la commencer ou pour la maintenir. À chaque round où elle est maintenue (et au round où elle démarre), le derviche gagne un bonus d'esquive de +6 à la CA et aux jets de Réflexes. S'il est blessé, il guérit de 1 point de dégâts par niveau de barde. Ce pouvoir remplace mélodie effrayante.

Rapide (Sur). Quand le derviche exécute une danse de bataille, il gagne un bonus d'altération de +3 m (2 c) à la vitesse de base. Ce bonus augmente de 1,50 m (1 c) tous les quatre niveaux après le 1, pour un maximum de 9 m (6 c) au niveau 19. Ce pouvoir remplace savoir bardique et maître du savoir.

Danseur polyvalent (Ext). Au niveau 2, le derviche gagne un bonus égal à la moitié de son niveau aux tests de Représentation (danse). Il peut l'appliquer aux tests d'Acrobaties à la place de son bonus habituel. Ce pouvoir remplace la versatilité artistique.

Danse de la fureur (Sur). Au niveau 12, le derviche peut attaquer plusieurs fois, même s'il se déplace, tant qu'il exécute une

danse de bataille. Il peut coupler une attaque à outrance avec un mouvement. Il place ses attaques à n'importe quel stade de ce mouvement mais il doit se déplacer d'au moins 1,50 m (1 c) entre chacune. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunité normales. Ce pouvoir remplace représentation apaisante.

Fureur guerrière (Sur). Au niveau 20, le derviche peut déchaîner une tornade de coups lors de sa danse de bataille. Par une action complexe, il peut faire une unique action de mouvement et lancer une seule attaque avec son bonus maximal contre toutes les cibles situées à portée, à n'importe quel stade du déplacement. Il peut toucher un nombre maximal de cibles égal à son niveau de personnage. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunité normales. Ce pouvoir remplace représentation mortelle.

Détective

Le détective rassemble les indices et trouve le coupable grâce à sa seule intelligence. C'est un expert lorsqu'il s'agit d'établir la vérité.

Représentation bardique. Un détective maîtrise les types de représentation bardique suivants.

- *Travail en équipe (Sur).* Le détective coordonne son équipe et fait en sorte qu'elle soit toujours en alerte et prête à l'action. Tous les alliés qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres (6 c) autour de lui bénéficient pendant 1 heure d'un bonus de +1 à leur jet d'initiative ainsi que sur leurs tests de Perception et de Sabotage. Ils gagnent également un bonus d'intuition de +1 sur leurs jets de Réflexes, sur leur CA contre les pièges et lorsqu'ils sont surpris. Ces bonus augmentent de +1 au niveau 5 puis tous les 6 niveaux ensuite. Il faut 3 rounds complets de représentation pour activer le pouvoir et les alliés du barde doivent pouvoir le voir et l'entendre tout au long de ces 3 rounds. Cette aptitude, dépendant du langage, utilise une composante verbale et visuelle et remplace inspiration vaillante.

- *Confession sincère (Sur).* Au niveau 9, un détective peut conduire une créature à lui révéler ses secrets. S'il réussit un test de Psychologie, il parviendra à discerner la vérité derrière le Bluff ou à remarquer une contrainte mentale. Après 3 rounds complets de représentation, la cible effectue un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau de barde + son modificateur de Charisme). Si elle le réussit, elle sera immunisée durant 24 heures sinon, elle révélera par inadvertance la vérité qui se cache derrière son mensonge. Si elle est sous l'influence d'un charme ou d'une contrainte, elle révélera la nature de l'enchantement et l'identité de celui qui en est responsable (si elle le sait). De plus, elle pourra faire un nouveau jet de sauvegarde afin de s'en libérer. Cette aptitude dépendant du langage utilise une composante verbale et remplace inspiration glorieuse. Son utilisation ne requiert plus que 2 rounds au niveau 15 et 1 round au niveau 20.

- *Montre-toi (Ext).* Au niveau 15, le détective peut obliger une créature à sortir de sa cachette. Tous les adversaires qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres (6 c) autour de lui doivent effectuer un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau de barde + son modificateur de Charisme). S'ils le ratent, ils cessent immédiatement de faire usage de Discrétion, déverrouillent et ouvrent les portes entre eux et le détective, et enlèvent, suppriment ou dissipent si nécessaire les effets magiques qui leur confèrent l'invisibilité ou les dissimulent d'une manière ou d'une autre à ses yeux. Tant qu'elles sont en mesure d'entendre la représentation, les créatures affectées doivent faire un jet de sauvegarde chaque round et ce tant que dure la représentation. Elles ne peuvent ni attaquer ni fuir tant qu'elles n'ont pas éliminé tous les effets qui les dissimulent. Cependant, la contrainte cesse si elles sont atta-

quées. Cette aptitude, dépendant du langage, utilise une composante verbale et remplace inspiration héroïque.

Le sens du détail (Ext). Un détective bénéficie d'un bonus égal à la moitié de son niveau de barde (minimum +1) sur ses tests de Connaissances (folklore local), Perception et Psychologie, ainsi que sur les tests de Diplomatie visant à récolter des informations. Cette aptitude remplace savoir bardique.

Intuition magique (Ext). Au niveau 2, le détective peut localiser et neutraliser les pièges magiques comme s'il possédait l'aptitude de classe du roublard recherche de pièges. Il bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les illusions, sur ses tests de NLS et sur les jets de sauvegarde visant à percer à jour les déguisements et les protections contre la divination (comme par exemple *aura magique*, *détection faussée* et *antidivination*). Cette aptitude remplace érudition.

Investigation magique (Ext). La liste des sorts de classe du détective inclut les sorts suivants : 1^{er} : *détection du Chaos/Mal/Loi/Bien* ; 2^{ème} : *zone de vérité* ; 3^{ème} : *communication avec les morts, communication avec les plantes, oeil du mage* ; 4^{ème} : *détection du mensonge* ; 5^{ème} : *oeil indiscret, pierres com-mères* ; 6^{ème} : *localisation suprême, oeil indiscret suprême, orientation, moment de prescience*. Au niveau 2 puis tous les quatre niveaux au-delà, un détective peut ajouter l'un de ces sorts ou tout autre sort de divination figurant sur la liste de sorts du barde sur sa propre liste de sorts connus. Cette aptitude remplace versatilité artistique.

Duelliste des arcanes

Passé maître dans l'application de la discrétion et de la magie aux arts de la guerre, ce maître d'armes fait du mélange de ces deux talents une mortelle combinaison.

Frappe magique. Au niveau 1, le personnage gagne en bonus le don Frappe magique. Cette aptitude remplace savoir bardique.

Représentation bardique. Un duelliste des arcanes maîtrise les types de représentation bardique suivants.

- *Cri de ralliement (Sur).* Au niveau 1, le personnage peut rallier des compagnons découragés. Il effectue chaque round un test d'Intimidation. Tout allié (y compris le barde) se trouvant dans un rayon de 9 mètres (6 c) autour de lui peut utiliser le résultat de ce test en lieu et place de son propre jet de sauvegarde contre un effet de terreur ou de désespoir. Les alliés qui sont déjà sous l'influence d'un tel effet peuvent également utiliser le résultat de son test d'Intimidation pour effectuer un nouveau jet de sauvegarde chaque round. Le cri de ralliement ne fonctionne pas sur les effets qui ne permettent pas de jet de sauvegarde. Ce pouvoir affectant l'esprit possède une composante sonore et remplace contrechant.

- *Soif de l'acier (Sup).* Un duelliste des arcanes de niveau 6 ou plus confère à une arme, à une arme naturelle, à l'une des extrémités d'une arme double ou à 50 munitions du même type un bonus d'altération de +1, +1 par tranche de trois niveaux au-delà du niveau 6, pour un maximum de +5 au niveau 18. Ces bonus se cumulent avec ceux déjà existants et améliorent le bonus d'altération de l'objet jusqu'à un maximum de +5. Ils peuvent à la place conférer à l'arme n'importe laquelle des propriétés suivantes : acérée, à longue portée, à tête chercheuse, boomerang, de foudre, de foudre intense, d'enchaînement, de rapidité, gardien, sanglant ou spectrale. Si l'arme n'est pas magique, il faut d'abord conférer un bonus d'altération minimum de +1 avant d'ajouter des capacités spéciales. Cette aptitude remplace suggestion.

- *Soif de l'acier de masse (Sur).* Un duelliste des arcanes de niveau 18 ou plus peut utiliser sa soif de l'acier pour conférer aux

armes de ses alliés situés dans un rayon de 9 mètres (6 c) autour de lui un bonus d'altération qui sera égal à +4 pour deux alliés, +3 pour 3 alliés, +2 pour quatre alliés et +1 au-delà. Le pouvoir conféré à chaque arme doit être identique. Cette aptitude remplace suggestion de groupe.

Dons supplémentaires. Un duelliste des arcanes allie puissance et magie dans sa manière de combattre et bénéficie gratuitement des dons suivants : niveau 2 : Magie de guerre, niveau 6 : Perturbateur, niveau 10 : Briseur de sorts, niveau 14 : Frappe puissante, niveau 18 : Frappe puissante supérieure. Cette capacité remplace versatilité artistique et érudition.

Pacte magique (Ext). Au niveau 5, le duelliste des arcanes bénéficie de l'aptitude du magicien du même nom et fera d'une arme son objet fétiche. Il ne pourra pas choisir de familier ou un autre type d'objet. Il peut utiliser la main qui tient l'arme pour la composante gestuelle de son sort. Cette aptitude remplace maître du savoir.

Armure magique (Ext). Au niveau 10, un duelliste des arcanes est formé au port des armures intermédiaires. Il peut lancer ses sorts de barde en ayant revêtu une armure intermédiaire sans risque d'échec de ses sorts. Au niveau 16, il gagne port des armures lourdes. Il peut lancer ses sorts de barde en ayant revêtu une armure lourde sans risque d'échec de ses sorts. Cette aptitude remplace touche à tout.

Frappeson

On dit que les mots peuvent blesser plus profondément que n'importe quelle arme et le frappeson en est la preuve indéniable. Il utilise la musique et les mots comme une arme et peut faire de sa représentation une performance mortelle.

Représentation bardique. Le frappeson obtient les représentations bardiques suivantes. Aucune de ces représentations ne s'exécute plus vite qu'une action simple.

- *Frappemot (Sur).* Au niveau 3, le frappeson peut utiliser un round de représentation bardique par une action simple pour envoyer une salve de mots chargés de puissance sonore en direction d'une créature ou d'un objet. Cette représentation inflige 1d4 points de dégâts plus le niveau du barde à un objet ou la moitié à une créature vivante. Cette représentation remplace inspiration talentueuse.

- *Paroles étranges (Sur).* Au niveau 6, le frappeson peut utiliser une action simple pour démarrer une représentation et lancer 1 puissant son par niveau de barde (10 au maximum), chacun affectant une cible située dans les 9 mètres (6 c). Ce sont des attaques de contact à distance. Chaque parole étrange inflige 1d8 points de dégâts plus modificateur de Charisme du barde (jet de Vigueur 1/2 dégâts). C'est au barde de choisir s'il veut infliger des dégâts contondants, perforants ou tranchants avec chaque mot. Cette représentation remplace suggestion.

Geisha

Dans certaines cultures, les saltimbanques professionnels ont un rôle prestigieux. Ces artistes spécialement entraînés s'appellent des geishas. Elles sont renommées pour leur apparence et leurs talents en conversation, en musique, en danse, en chant, en poésie et en calligraphie. La geisha offre des entrevues en tête-à-tête et un certain statut mais pas d'intimité physique.

Armes et armures. La geisha est formée au maniement de toutes les armes courantes et d'une arme de moine. Elle n'est pas entraînée au port des armures ni du bouclier. Contrairement aux bardes,

elle est sujette aux risques d'échec des sorts profanes, même si elle incante en armure légère ou avec un bouclier. Ce pouvoir remplace les aptitudes habituelles du barde de maniement des armes et des armures.

Cérémonie du thé (Sur). Si la geisha passe 10 minutes à préparer une cérémonie du thé élaborée, elle peut offrir à ses alliés une inspiration vaillante, talentueuse, glorieuse ou héroïque. Cet effet dure 10 minutes. La geisha doit dépenser 4 rounds de représentation bardique pour chaque créature affectée.

Savoir de la geisha. La geisha ajoute la moitié de son niveau de classe (1 au minimum) à ses tests d'Artisanat (calligraphie), Diplomatie, Connaissances (noblesse) et à un type de Représentation (art oratoire, chant, danse, instruments à cordes, jeu d'acteur ou percussion). Elle peut faire des tests dans ces compétences sans y être entraînée. Ceci remplace le savoir bardique.

Écriture de parchemins. La geisha gagne Écriture de parchemins comme don supplémentaire.

Le marchand de sable

En associant la discrétion, la tromperie et la ruse à sa représentation, le marchand de sable utilise son ingéniosité pour déséquilibrer les autres.

Représentation bardique. Un marchand de sable maîtrise les types de représentation bardique suivants.

- **Vol de sort (Sur).** Le personnage peut dérober les sorts de ses adversaires et les ajouter temporairement à sa propre liste de sorts connus. Une fois qu'il a commencé sa représentation, il peut voler à une créature un sort qu'elle a préparé ou qu'elle connaît s'il réussit par une action simple à porter une attaque de contact. La cible pourra faire un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau de barde + son modificateur de Charisme) pour annuler cet effet. Le barde peut dire quel sort il souhaite dérober, mais si la victime ne l'a pas, la représentation cesse immédiatement. Sinon, le sortilège est déterminé aléatoirement et son niveau sera toujours si possible égal au plus haut niveau de sort que le personnage est capable de lancer. La victime perd le sort préparé ou connu et le barde l'ajoute à sa liste le temps de la représentation, après quoi il retournera à son légitime propriétaire. Tant qu'il l'a en sa possession, le marchand de sable peut le lancer en utilisant ses propres emplacements de sorts et sans qu'il ne disparaisse de sa liste. S'il décide de dérober un autre sort, le premier reviendra à son propriétaire. Cette aptitude dépendant du langage utilise une composante visuelle et remplace inspiration vaillante.

- **Berceuse (Mag).** Au niveau 6, un marchand de sable peut endormir une créature qu'il a auparavant fascinée, comme s'il utilisait sommeil mais sans la limite de DV. Pour tout le reste, cette aptitude fonctionne de la même manière qu'une suggestion et remplace la représentation du même nom.

- **Sous-entendu dramatique (Sur).** Au niveau 9 et lorsqu'il lance un sort, un marchand de sable peut se dispenser de la composante verbale ou visuelle sans que cela en affecte les effets. Ceux qui l'observent doivent réussir un test de Perception contre la compétence d'Escamotage du barde pour remarquer qu'il est à l'origine du sort (mais cela provoque toujours des attaques d'opportunité). Il doit poursuivre sa représentation pendant au moins 2 rounds avant de faire usage de sa magie, sinon il est automatiquement repéré et le pouvoir cesse. Cette aptitude remplace inspiration glorieuse.

- **Vol de sort suprême (Sur).** Au niveau 15, le pouvoir de vol de sort d'un marchand de sable s'améliore. Lorsque sa cible rate le jet de sauvegarde contre le vol de sort, le barde connaît sa résistance à la magie si elle en possède une et tous les sorts qu'elle a préparés ou qu'elle connaît, et il peut choisir celui qu'il souhaite

dérober. Le marchand de sable peut aussi décider de ne pas voler de sort mais de diminuer la RM de la cible d'une valeur égale à la moitié de son niveau de barde, et de se l'attribuer. Il bénéficiera donc d'une RM le temps de sa représentation et s'il renouvelle l'opération, les RM dérobées se cumulent. S'il vole un sort ou arrête sa représentation, la RM est restaurée à son légitime propriétaire. Cette aptitude remplace inspiration héroïque.

- **Berceuse de masse (Mag).** Au niveau 18, la berceuse d'un marchand de sable affecte toutes les créatures fascinées qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres (6 c). Pour tout le reste, cette aptitude fonctionne de la même manière qu'une suggestion de groupe et remplace la représentation du même nom.

- **Capture de sort (Sur).** Au niveau 20 et lorsqu'il lance un jet de sauvegarde contre un sort ou un pouvoir magique qui le prend pour cible unique (ce qui exclut les sorts de zone), le personnage peut, par une action immédiate, faire un test de NLS (DD 10 + NLS original du sort). S'il réussit, il absorbe sans dommage l'énergie magique et renvoie sur-le-champ ce sort (en utilisant le NLS et le DD du jet de sauvegarde original), ou tout autre sort qu'il connaît d'un niveau inférieur ou égal. Utiliser cette aptitude consomme un nombre de rounds de représentation égal au niveau du sort renvoyé, et ce même si le barde échoue. Elle remplace représentation mortelle.

Maître des dupes (Ext). Un marchand de sable ajoute un bonus égal à la moitié de son niveau de barde sur ses tests de Bluff, Discrétion et Escamotage. Il peut également neutraliser les pièges magiques comme s'il possédait l'aptitude de classe du roublard recherche de pièges. Cette aptitude remplace savoir bardique.

Sort sournois (Ext). Au niveau 2, un marchand de sable ajoute un bonus de +1 au DD des jets de sauvegarde de ses sorts et représentations bardiques lorsqu'il affronte des adversaires qui ne bénéficient pas de leur bonus de Dextérité. Ce bonus passe à +2 au niveau 10 et à +3 au niveau 18. De plus, il ajoute un bonus de +2 au niveau 6 et de +4 au niveau 14 à ses tests de lanceur de sort quand il s'agit de surpasser leur résistance magique. Cette aptitude remplace versatilité artistique.

Sens des pièges (Ext). Au niveau 3 et tous les trois niveaux au-delà, un marchand de sable ajoute un bonus de +1 sur ses jets de Réflexes et à sa CA contre les pièges. Cette aptitude remplace inspiration talentueuse.

Attaque sournoise (Ext). Au niveau 5, un marchand de sable inflige +1d6 points de dégâts +1d6 par tranche de cinq niveaux au-delà du niveau 5 aux adversaires situés dans un rayon de 9 mètres (6 c) autour de lui s'il peut les prendre en tenaille ou s'ils ne peuvent bénéficier de leur bonus de Dextérité contre lui. Cette aptitude remplace maître du savoir.

Orateur animal

L'orateur animal ne se concentre pas sur les oreilles et l'esprit des humains mais sur les créatures du monde sauvage et des entrailles souterraines des villes.

Ami des animaux. L'orateur animal choisit un type d'animaux comme les primates, les blaireaux, les ours, les sangliers, les chats, les serpents, etc. Il gagne un bonus de +4 aux tests de Dressage pour influencer les créatures du type choisi. Ces animaux ont toujours, au pire, une attitude indifférente envers le barde et ne l'attaquent jamais à moins qu'il ne les attaque en premier.

On peut ordonner à un compagnon animal ou à un animal contrôlé par magie (du même type que celui que le barde a choisi) d'attaquer le barde, mais il ne s'exécute que si la personne qui donne l'ordre gagne un test de Charisme opposé à celui du barde

(la personne peut faire ce test une fois par round, jusqu'à ce qu'elle réussisse, ensuite, elle n'a plus besoin de le faire). Les animaux surnaturels (comme ceux qui possèdent l'archétype fiélon) peuvent tenter un test de Charisme opposé à celui du barde avec un bonus de +4 pour vaincre leur hésitation. Ce pouvoir n'a aucun effet sur les créatures autres que les animaux. Il remplace la fascination.

Orateur naturel. Aux niveaux 5, 11 et 17, l'orateur naturel choisit un nouveau type d'animal dont il devient l'ami. Le barde peut utiliser communication avec les animaux à volonté sur les animaux qu'il a choisis. Ce pouvoir remplace érudition.

Représentation bardique. L'orateur animal obtient les représentations bardiques suivantes.

- *Représentation apaisante.* Au niveau 3, l'orateur animal peut utiliser sa représentation pour influencer les animaux. Ceci fonctionne comme le pouvoir d'empathie sauvage du druide mais le barde doit dépenser 1 round de représentation bardique et faire un test de Représentation. Si le barde dispose déjà de l'empathie sauvage par le biais d'une autre classe, il ajoute le niveau de cette classe au résultat de son test de Représentation pour influencer l'animal. Ce pouvoir remplace inspiration talentueuse.

- *Attirer les rats.* Au niveau 6, l'orateur animal peut utiliser sa représentation pour attirer 1d3 nuées de rats. Elles restent tant qu'il continue de jouer. Au niveau 11, il convoque 2d3 nuées au lieu de 1d3 et les nuées possèdent l'archétype évolué. Au niveau 17, le nombre de nuées passe à 3d3. Ce pouvoir remplace suggestion.

- *Convocation d'alliés naturels.* Au niveau 1, l'orateur animal ajoute convocation d'alliés naturels I à sa liste de sorts de barde et aux sorts qu'il connaît, comme sort de niveau 1. Au niveau 4 (quand il accède aux sorts de niveau 2), il ajoute convocation d'alliés naturels II à sa liste de sorts de barde et aux sorts qu'il connaît, comme sort de niveau 2 et ainsi de suite tous les trois niveaux, jusqu'au niveau 16 où il ajoute convocation d'alliés naturels VI à sa liste de sorts de barde et aux sorts qu'il connaît, comme sort de niveau 6. Ce pouvoir remplace suggestion de groupe.

Prestigiateur

S'il apprécie la représentation, le prestidigitateur voit aussi cela comme un moyen d'utiliser une partie des énergies universelles et de les canaliser.

Représentation bardique. Le prestidigitateur maîtrise les types de représentation bardique suivants.

- *Fabrication d'enchantement (Sur).* Un prestidigitateur manipule les énergies magiques. Ses alliés bénéficient d'un bonus de +1 sur leurs tests de NLS et de Concentration, ainsi que sur leurs jets d'attaque lorsqu'ils font usage de sorts et de pouvoirs magiques. Ce bonus augmente de +1 au niveau 5, +1 par tranche de six niveaux au-delà. Cette aptitude utilise une composante verbale et visuelle et remplace inspiration vaillante.

- *Suppression de sortilège (Sur).* Au niveau 8, un prestidigitateur peut contrer les sorts de ses adversaires. Il commence la représentation et garde une trace du nombre de rounds pendant lesquels elle est utilisée. Dans le même temps, par une action immédiate, il peut tenter de contrer un sort qu'il aura reconnu grâce à Art de la magie, et ce tant que le niveau de ce sort est inférieur ou égal au nombre total de rounds qu'a duré sa représentation. Cette tentative de contre-sort fonctionne de la même manière que *dissipation de la magie* et le NLS sera le niveau du barde dans sa classe. En cas de réussite, la représentation bardique cesse immédiatement. Cette aptitude dépendant du langage utilise une composante verbale et remplace chant funeste.

- *Maîtrise de la métamagie (Ext).* Au niveau 14, le prestidigitateur peut appliquer les effets d'un don de métamagie à un sort

qu'il est sur le point de lancer, sans rallonger le temps d'incantation. Le barde doit toujours y consacrer un emplacement de sort de niveau supérieur. La représentation cesse immédiatement. Cette aptitude dépendant du langage utilise une composante verbale et remplace mélodie effrayante.

Talent magique (Ext). Un prestidigitateur gagne un bonus égal à la moitié de son niveau de barde sur les tests d'Art de la magie, de Connaissances (mystères) et d'Utilisation d'objets magiques. Cette aptitude remplace savoir bardique.

Science du contresort. Le prestidigitateur gagne le don Science du contresort en bonus à la place de l'aptitude de classe contrechant.

Représentation étendue (Sur). Au niveau 2 et par une action rapide, un prestidigitateur peut étendre la durée de sa représentation bardique après qu'il ait cessé de se concentrer. Il doit sacrifier un emplacement de sort, ce qui prolonge les effets de cette représentation durant 1 round par niveau du sort sacrifié. Il ne peut y consacrer qu'un seul sort à la fois. Cette aptitude n'affecte pas les représentations qui prennent effet après un certain nombre de rounds, et remplace érudition.

Répertoire étendu (Sur). Au niveau 2 et tous les quatre niveaux au-delà, un prestidigitateur peut choisir un nouveau sort parmi ceux disponibles pour n'importe quelle classe de jeteur de sort profane, et l'ajouter à la liste de ceux qu'il connaît. Le sortilège doit être d'un niveau accessible. Cette aptitude remplace versatilité artistique.

Pacte magique (Ext). Au niveau 5, le prestidigitateur gagne l'aptitude de magicien pacte magique. Il ne peut choisir ni un familier, ni une arme comme objet fétiche. Cette aptitude remplace maître du savoir.

Maîtrise des baguettes (Ext). Au niveau 10 et lorsqu'il utilise une baguette contenant un sort présent sur sa liste, le DD du jet de sauvegarde sera calculé en tenant compte du modificateur de Charisme du barde. Au niveau 16, il utilisera son NLS à la place de celui de la baguette. Cette aptitude remplace touche à tout.

Scalde sauvage

Loin de toute civilisation, de féroces tribus ont aussi leurs chansonniers de guerre, leurs chantres et leurs gardiens du savoir qui ravagent les rangs de leurs ennemis par le vers et par l'épée.

Représentation bardique. Un scalde sauvage maîtrise les types de représentation bardique suivants.

- *Coup inspiré (Sur).* Le scalde sauvage rugit ses cris de guerre à chaque fois qu'il frappe. Lorsqu'il confirme un coup critique par une action immédiate, il peut commencer sa représentation, ce qui met fin à toutes celles qu'il avait déjà lancées. Il gagne un nombre de points de vies temporaires égal à son modificateur de Charisme (s'il est positif), et tous ses alliés dans un rayon de 9 mètres (6 c) bénéficient d'un bonus de moral de +1 à leur prochain jet d'attaque avant le début du tour suivant. Ces points de vie temporaires demeurent jusqu'à la fin de sa représentation. Cette aptitude remplace Fascination.

- *Rage incitée (Sur).* Au niveau 6, un scalde sauvage peut provoquer une rage furieuse chez une créature située dans un rayon de 9 mètres (6 c) autour de lui. Cet effet fonctionne comme un sort de *rage*, mais il ne peut pas cibler le barde et dure tant que la cible est en mesure d'entendre sa représentation. Cependant, les créatures non volontaires peuvent tenter d'y résister en réussissant un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau de barde + son modificateur de Charisme), ce qui les immunise pour une durée de 24 heures. Si la cible possède déjà la rage comme aptitude de

classe, elle peut entrer immédiatement en rage et y rester sans avoir besoin de consacrer ses rounds de rage quotidiens tant que le barde poursuit sa représentation. Cette aptitude affectant l'esprit utilise une composante sonore et remplace suggestion.

- *Chant des défunts (Mag)*. Au niveau 10, un barde sauvage peut imiter les effets d'un *cor du Valhalla*. Il faut 10 rounds de représentation continus avant que le personnage ne puisse convoquer la horde de barbares d'un cor d'argent au niveau 10, d'un cor de bronze au niveau 16 et d'un cor d'acier au niveau 19. Les guerriers convoqués restent aux côtés du barde tant que celui-ci poursuit sa représentation. Cette aptitude utilise une composante sonore et remplace touche à tout.
- *Horde de berserkers (Ext)*. Au niveau 12, un scalde sauvage peut inspirer une transe guerrière frénétique qui annule la douleur, l'étourdissement et les effets de la terreur sur une créature, plus une par tranche de trois niveaux au-delà du niveau 12. Les créatures affectées gagnent une RD 5/- (RD 10/- contre les dégâts non-létaux) qui se cumule avec l'aptitude de classe du même nom du barbare. Cette aptitude affectant l'esprit utilise une composante sonore et remplace représentation apaisante.
- *Chant de guerre (Sur)*. Au niveau 18, un scalde sauvage peut dans un rayon de 9 mètres (6 c) autour de lui provoquer la rage chez tous ses alliés. Cette aptitude remplace suggestion de groupe.

Soigneur

Les mots peuvent blesser mais aussi soigner. Le soigneur apporte la paix et calme la douleur, apaisant les émotions bouillonnantes et appliquant un baume sur les corps meurtris.

Guérison améliorée (Sur). Chaque jour, un nombre de fois égal à son modificateur de Charisme, le soigneur peut faire fonctionner un objet à fin d'incantation ou à potentiel magique ayant un effet de soins avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe. Ce pouvoir remplace la versatilité artistique.

Représentation bardique. Le soigneur obtient les représentations bardiques suivantes.

- *Représentation curative (Sur)*. Un barde de niveau 14 ou plus peut utiliser une représentation pour provoquer un effet semblable à un sort de *guérison suprême* sur une cible vivante (ou de *mise à mal* sur un mort-vivant), en utilisant son niveau de barde comme niveau de lanceur de sorts. Il faut 5 rounds de représentation continus pour utiliser ce pouvoir et la cible doit entendre et voir le barde pendant tout ce temps. La représentation curative repose sur des composantes visuelles et auditives. Ce pouvoir remplace mélodie effrayante.
- *Ballade funéraire (Sur)*. Un barde de niveau 20 ou plus peut utiliser sa représentation pour créer un effet similaire à un sort de *résurrection*. Il affecte une créature morte et utilise le niveau du barde comme niveau de lanceur de sorts. Pour utiliser ce pouvoir, il faut dépenser 20 rounds continus de représentation bardique. La cible doit se trouver à moins de 3 mètres (2 c) du barde pendant tout ce temps. La ballade funéraire repose sur des composantes visuelles et auditives. Ce pouvoir remplace représentation mortelle.