

# Barde

---

Fredonnant alors qu'elle passe ses doigts sur un ancien monument au cœur de ruines depuis longtemps oubliées, une demi-elfe vêtue de cuir robuste sent le savoir, invoqué par la magie de son chant, bondir dans son esprit. Le savoir de ceux qui ont érigé ce monument. Le savoir relatant la saga mythique qui y est illustrée. Un solide guerrier humain frappe son épée avec rythme sur son armure d'écailles, instaurant un tempo pour accompagner son chant de guerre et exhortant ses compagnons à la bravoure et à l'héroïsme. La magie de son chant les fortifie et les enhardit. Accordant son cistre tout en rigolant, une gnome tisse sa subtile magie sur l'assemblée des nobles, s'assurant ainsi que les paroles de ses compagnons seront bien reçues.

Qu'il soit érudit, scalde ou scélérat, un barde façonne la magie à travers ses mots et sa musique pour inspirer ses alliés, démoraliser ses ennemis, manipuler les esprits, créer des illusions, et même pour soigner les blessures.

## Musique et magie

Dans les univers de D&D, les mots et la musique ne sont pas que des vibrations de l'air, ce sont plutôt des vocalisations dotées d'une puissance qui leur est propre. Le barde est le maître du chant, du discours et de la magie qu'ils contiennent. Les bardes affirment que le multivers est né d'une parole, que les mots des dieux l'ont façonné et que les échos de ces primordiaux Mots de création résonnent toujours à travers le cosmos. La musique des bardes tente de capturer et d'exploiter ces échos, en les entrelaçant subtilement dans leurs sorts et leurs pouvoirs.

La plus grande force du barde est son incontestable polyvalence. De nombreux bardes préfèrent demeurer en retrait lors d'un combat, utilisant plutôt la magie pour inspirer leurs alliés et gêner leurs ennemis. Mais les bardes sont aussi capables de bien se défendre au corps à corps si cela est nécessaire, employant leur magie pour renforcer armes et armure. Leurs sorts tendent vers le charme et les illusions plutôt que la destruction brutale. Ils possèdent un large éventail de connaissances sur de nombreux sujets et une aptitude naturelle qui leur permet de réussir tout ce qu'ils entreprennent. Les bardes deviennent maîtres des talents qu'ils décident de perfectionner, que cela consiste à jouer d'un instrument ou à posséder des connaissances ésotériques.

## Apprendre par l'expérience

Les véritables bardes ne sont pas communs dans le monde. Les ménestrels chantant dans les tavernes ou les bouffons folâtrant à la cour royale ne sont pas tous des bardes. Découvrir la magie dissimulée dans la musique demande une étude ardue et un peu de talent naturel que la plupart des troubadours et des jongleurs ne possèdent pas. Il peut toutefois s'avérer difficile de discerner la différence entre ces artistes et un véritable barde. La vie d'un barde est consacrée à errer d'un endroit à l'autre, à la recherche de connaissances traditionnelles, à raconter des récits et à vivre de la générosité de son auditoire, tout comme le ferait un artiste quelconque. Par contre, l'ampleur de leurs connaissances, leur degré de maîtrise musicale et une touche de magie distinguent les bardes de leurs compères.

En de rares occasions, les bardes s'enracinent à un endroit. Leur attirance naturelle pour le voyage, pour dénicher de nouveaux récits à raconter, de nouvelles aptitudes à apprendre et de nouvelles découvertes par-delà les horizons, prédispose les bardes à la vie d'aventures. Chaque aventure offre l'opportunité d'apprendre, de mettre en pratique un éventail de compétences, de pénétrer dans des tombeaux passés dans l'oubli, de découvrir des œuvres magiques que l'on avait perdues, de décrypter de vieux livres, de voyager vers d'étranges contrées ou de rencontrer des créatures exotiques. Les bardes aiment accompagner les héros afin d'être les témoins privilégiés de leurs exploits. Un barde qui parvient à raconter une histoire impressionnante parce qu'il a vécu personnellement les événements embellit sa réputation auprès des autres bardes. En effet, après avoir raconté autant de récits rapportant les exploits réalisés par des héros, plusieurs bardes prennent ces thèmes à cœur jusqu'à devenir eux-mêmes des héros.

## Créer un barde

Les bardes se nourrissent d'histoires, qu'elles soient véridiques ou pas. Le background et les motivations de votre personnage ne sont pas aussi importants que les histoires qu'il ou elle raconte à leurs propos. Peut-être avez-vous eu une enfance sécuritaire et mondaine. Il n'y a rien là pour composer une bonne histoire alors vous pourriez vous présenter comme un orphelin élevé par une vieille femme dans un marais lugubre ou de telle façon que votre enfance mérite sa propre histoire. Certains bardes acquièrent leur magie musicale par l'intermédiaire de moyens extraordinaires, comme par l'inspiration d'une fée ou d'une autre créature surnaturelle.

Étiez-vous l'apprenti d'un maître, d'un barde expérimenté que vous avez suivi jusqu'à ce que vous tentiez seul votre chance ? Avez-vous fréquenté un collègue où vous avez étudié les connaissances bardiques et exercé votre magie musicale ? Ou bien étiez-vous un jeune fugueur ou un orphelin qu'un barde, devenu votre mentor, a pris sous son aile. Ou vous pourriez être un enfant chéri de la noblesse qui a reçu une instruction prodiguée par un tuteur. Peut-être avez-vous été piégé par les griffes d'une vieille sorcière avec qui vous avez pu négocier votre vie, votre liberté et un don musical, mais à quel prix ?

## Création rapide

Vous pouvez concevoir rapidement un barde en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, le Charisme devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Dextérité. Ensuite, choisissez l'historique artiste. Enfin, choisissez les sorts mineurs *lumières dansantes* et *moquerie cruelle*, en plus des sorts de niveau 1 *charme-personne*, *détection de la magie*, *mot de guérison* et *onde de choc*.

## Capacités de classe

---

### Points de vie

DV : 1d8 par niveau de barde

pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

pv aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

### Maîtrises

Armures : armures légères

Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée longue, épée courte, rapière

Outils : trois instruments de musique de votre choix

Jets de sauvegarde : Dextérité, Charisme

Compétences : choisissez trois compétences de votre choix

## Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) une rapière, (b) une épée longue ou (c) n'importe quelle arme courante
- (a) un sac de diplomate ou (b) un sac d'artiste
- (a) un luth ou (b) n'importe quel autre instrument de musique
- une armure de cuir et une dague

Niv	Bonus de maîtrise	Capacités	Sorts										
			Sorts mineurs connus	Sorts connus	- Emplacements de sorts -								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Incantation, Inspiration bardique (d6)	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Touche-à-tout, Chant de repos (d6)	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Collège bardique, Expertise	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Inspiration bardique (d8), Source d'inspiration	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Contre charme, Capacité de collège bardique	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristiques	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	Chant de repos (d8)	3	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Inspiration bardique (d10), Expertise, Secrets magiques	4	14	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	Chant de repos (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Secrets magiques, Capacité de collège bardique	4	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	Inspiration bardique (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Chant de repos (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Secrets magiques	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Inspiration supérieure	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## Incantation

Vous avez appris à démêler et remodeler le tissu de la réalité en harmonie avec vos souhaits et vos rêves. Vos sorts font partie intégrante de votre vaste répertoire, une magie que vous pouvez accorder à différentes situations.

### Sorts mineurs

Vous connaissez deux sorts mineurs de barde de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

### Emplacements de sorts

La table du barde montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour lancer vos sorts de barde de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long.

Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *soins* et qu'il vous reste un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez lancer deux fois ce sort.

### Sorts connus de niveau 1 et supérieur

Vous connaissez quatre sorts de niveau 1, à choisir dans la liste des sorts de barde. La colonne Sorts connus de la table ci-dessus indique les niveaux auxquels vous apprenez de nouveaux sorts de barde de votre choix. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort, comme indiqué dans la table. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 3 de cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2. En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de barde que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts de barde, celui-ci devant également être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort.

### Caractéristique d'incantation

Le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de barde, car le pouvoir de votre magie vient du cœur et de l'âme que vous mettez lorsque jouez d'un instrument ou lors de vos oraisons. Vous utilisez votre Charisme chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de barde que vous lancez, ainsi que pour le jet d'attaqué de celui-ci.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme  
Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

## Rituel

Vous pouvez lancer n'importe quel sort de barde que vous connaissez comme un rituel si celui-ci possède l'étiquette rituel.

## Focaliseur de sort

Vous pouvez utiliser un instrument de musique comme focaliseur de sort pour vos sorts de barde.

## Inspiration bardique

Vous pouvez inspirer les autres en maniant les mots ou la musique. Pour ce faire, utilisez une action bonus à votre tour pour choisir une créature autre que vous-même dans un rayon de 18 mètres autour de vous et qui peut vous entendre. Cette créature gagne un dé d'Inspiration bardique (d6). Une fois dans les 10 minutes suivantes, la créature peut lancer le dé et ajouter le nombre obtenu à un jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde qu'elle vient de faire. La créature peut attendre de voir le résultat de jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde avant de décider d'appliquer le dé d'Inspiration bardique, mais elle doit se décider avant que le MD ne dise si le jet est un succès ou un échec. Une fois le dé d'Inspiration bardique lancé, il est consommé. Une créature ne peut avoir qu'un seul dé d'Inspiration bardique à la fois.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1). Vous regagnez vos dés d'Inspiration bardique après avoir terminé un repos long. Votre dé d'Inspiration bardique change lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe. Le dé passe à un d8 au niveau 5, un d10 au niveau 10, et un d12 au niveau 15.

## Mouche-à-tout

À partir du niveau 2, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au chiffre inférieur) à tout jet de caractéristique qui n'applique pas déjà votre bonus de maîtrise.

## Chant de repos

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser de la musique ou une oraison apaisante lors d'un repos court pour aider à revitaliser vos alliés blessés. Si vous ou toutes créatures amies qui peuvent entendre votre représentation récupérez des points de vie à la fin du repos court en dépensant un ou plusieurs dés de vie, chacune de ces créatures récupère 1d6 points de vie supplémentaires.

Les points de vie supplémentaires augmentent lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe : 1d8 au niveau 9, 1d10 au niveau 13 et 1d12 au niveau 17.

## Collège bardique

Au niveau 3, vous plongez dans les techniques avancées d'un collège bardique de votre choix : le collège du savoir ou le collège de la vaillance, qui sont tous deux détaillés à la fin de la description de la classe. Votre choix vous accorde des capacités au niveau 3, puis aux niveaux 6 et 14.

## Expertise

Au niveau 3, choisissez deux compétences que vous maîtrisez. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout jet de caractéristique que vous faites et qui implique une de ces deux compétences. Au niveau 10, vous pouvez choisir deux autres compétences maîtrisées et obtenir le même avantage.

## Amélioration de caractéristiques

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

## Source d'inspiration

À partir du niveau 5, vous regagnez vos Inspirations bardiques utilisées lorsque vous terminez un repos court ou long.

## Contre charme

Au niveau 6, vous gagnez la possibilité d'utiliser des notes de musique ou des mots de pouvoir pour perturber les effets qui affectent la pensée. Par une action, vous pouvez commencer une représentation qui durera jusqu'à la fin de votre prochain tour. Pendant ce temps, vous et toute créature amie dans un rayon de 9 mètres autour de vous avez un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé ou charmé. Une créature doit être en mesure de vous entendre pour obtenir cet avantage. La représentation se termine plus tôt si vous êtes incapable d'agir ou réduit au silence, ou si vous y mettez volontairement un terme (aucune action n'est requise pour cela).

## Secrets magiques

Au niveau 10, vous avez récupéré des connaissances magiques à partir d'un large éventail de disciplines. Choisissez deux sorts de n'importe quelles classes, y compris de barde. Les sorts choisis doivent être d'un niveau que vous pouvez lancer, comme le montre la table du barde, ou être des sorts mineurs. Les sorts choisis comptent comme des sorts de barde pour vous, et comptent dans la colonne des Sorts connus de la table du barde.

Vous apprenez deux sorts supplémentaires de n'importe quelles classes au niveau 14 puis à nouveau au niveau 18.

## Inspiration supérieure

Au niveau 20, lorsque vous lancez l'initiative et n'avez plus d'Inspiration bardique, vous regagnez une utilisation.

## ↳ Collèges bardiques

La voie de barde est intrinsèquement grégaire [qui pousse à former des groupes et à avoir les mêmes comportements]. Les bardes se cherchent les uns les autres pour échanger chansons et histoires, se vanter de leurs réalisations et partager leurs connaissances. Ils forment des associations libres qu'ils

appellent des collèges, afin de faciliter leurs rencontres et préserver leurs traditions particulières.

## ➔ Collège du savoir

Les bardes du collège du savoir savent quelque chose sur tout, collectant des morceaux de connaissances à partir de sources aussi diverses que d'anciens livres ou des contes de paysans. Qu'ils chantent des ballades populaires dans les tavernes ou qu'ils composent dans les cours royales, ces bardes utilisent leurs dons pour tenir le public en haleine. Lorsque les applaudissements s'apaisent, les membres du public pourraient se questionner sur la véracité de ce qu'ils tenaient pour vrai, de leur foi pour la religion du temple local jusqu'à leur fidélité au roi. La loyauté de ces bardes réside dans la poursuite de la beauté et de la vérité, et non pas dans la fidélité à un monarque ou aux principes d'une divinité. Un noble qui conserve un tel barde comme héraut ou conseiller sait que le barde préférera être honnête que politicien. Les membres du collège se réunissent dans des bibliothèques et parfois dans de vrais collèges, avec des salles de classe et des dortoirs, afin de partager leur savoir avec les autres. Ils se rencontrent également lors de festivals ou d'affaires d'état, où ils peuvent mettre à jour des corruptions, démêler des mensonges ou bien encore se moquer de certaines figures de l'autorité.

### Maîtrises supplémentaires

Lorsque vous rejoignez le collège du savoir au niveau 3, vous gagnez la maîtrise de trois compétences de votre choix.

### Mots cinglants

Également au niveau 3, vous apprenez à utiliser votre esprit pour détourner l'attention ou semer la confusion, ainsi qu'à saper la confiance et la compétence des autres. Quand une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous fait un jet d'attaque, de caractéristique ou de dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser une utilisation d'Inspiration bardique et soustraire votre jet du résultat de la cible. Vous pouvez choisir d'utiliser cette capacité après que la créature ait fait son jet, mais vous devez le faire avant que le MD ne dise si son jet est un succès ou un échec, ou avant que la créature inflige ses dégâts. La créature est immunisée si elle ne peut pas vous entendre ou si les charmes ne l'affectent pas.

### Secrets magiques supplémentaires

Au niveau 6, vous apprenez deux sorts de votre choix de n'importe quelle classe. Les sorts choisis doivent être d'un niveau que vous pouvez lancer, comme le montre la table du barde, ou être des sorts mineurs. Les sorts choisis comptent comme des sorts de barde pour vous, mais ne comptent pas pour le nombre de sorts de barde connus.

### Compétence hors pair

À partir du niveau 14, quand vous faites un jet de caractéristique, vous pouvez utiliser une Inspiration bardique. Lancez le dé d'Inspiration bardique et ajoutez le résultat à votre jet de caractéristique. Vous pouvez choisir de le faire après avoir fait votre jet de votre caractéristique, mais vous devez le faire avant que le MD ne vous indique si vous réussissez ou échouez.

## ➔ Collège de la vaillance

Les bardes du collège de la vaillance sont d'hardis poètes dont les contes perpétuent la mémoire des grands héros du passé et inspirent la nouvelle génération. Ces bardes se réunissent dans des prés ou autour de grands feux de joie pour chanter les actes des puissants, passés et présents. Ils parcourent le monde pour être témoin de grands événements et s'assurer que la mémoire de ces événements ne s'efface pas de ce monde. Avec leurs chansons, ils inspirent les autres pour qu'ils atteignent les mêmes sommets que les héros d'autres fois.

### Maîtrises supplémentaires

Lorsque vous rejoignez le collège de la vaillance au niveau 3, vous gagnez la maîtrise des armures intermédiaires, des boucliers et des armes de guerre.

### Inspiration martiale

Également au niveau 3, vous apprenez à inspirer les autres dans la bataille. Une créature qui a un dé d'Inspiration bardique de votre part peut jeter ce dé et ajouter le résultat au jet de dégâts d'une arme qu'elle vient de faire. Ou bien, quand un jet d'attaque est fait contre cette créature, elle peut utiliser sa réaction pour jeter le dé d'Inspiration bardique et ajouter le résultat à sa CA contre cette attaque, après avoir vu le jet mais avant de savoir si elle touche ou non.

### Attaque supplémentaire

À partir de niveau 6, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez l'action Attaquer durant votre tour.

### Magie de combat

Au niveau 14, vous maîtrisez l'art de tisser les sorts et d'utiliser une arme en un seul acte harmonieux. Lorsque vous utilisez votre action pour lancer un sort de barde, vous pouvez faire une attaque avec une arme en tant qu'action bonus.