

Personnages Bardes

Un Supplément Basic Fantasy RPG

Version 2

Copyright © 2017 R. Kevin Smoot

Tous Droits Réservés

Distribué sous les termes de l'Open
Game License version 1.0a

Basic Fantasy Website: basicfantasy.org

INTRODUCTION

Ce supplément décrit différents types de « Bardes » à utiliser avec le système de règles du jeu de rôle Basic Fantasy Role-Playing Game. Si vous n'avez pas déjà une copie des règles du jeu de rôle Basic Fantasy RPG, veuillez visiter le site Web et en télécharger une copie.

DIFFÉRENTS TYPES DE BARDES

L'archétype de personnage associé aux Bardes peut être réalisé par différentes méthodes ou en associant les capacités de barde à différents éléments. Par exemple, un modèle de la vieille école utilise les bardes comme une combinaison d'éléments de Guerrier, Voleurs et Druides, tandis qu'une nouvelle incarnation de jeu semble utiliser les bardes comme un hybride de classes magiques et espiègles (voleurs). Et pourtant, certains préfèrent un interprète qui n'est pas du tout magique. Dans ce supplément, nous aborderons l'archétype de Barde de différentes manières pour donner au maître de jeu et aux joueurs le choix de la méthode la mieux adaptée à leur campagne et à leur style de jeu.

La Communauté de Basic Fantasy a une tradition de partage de diverses itérations de classes écrites par des individus. Chaque maître de jeu est l'arbitre ultime dont les classes (le cas échéant) ou tout autre matériel supplémentaire sont utilisés dans ses jeux. Lorsqu'il y a duplication ou chevauchement de tels sujets, il n'y a pas de « bon ou mauvais », « officiel ou non officiel »... car tout ce matériel est complètement facultatif au départ. Lorsqu'une option supplémentaire est désirée dans son jeu, le maître de jeu est fortement encouragé à choisir une incarnation distincte du sujet en question et à s'y tenir, plutôt que de permettre plusieurs variétés du même sujet.



LA MÉCANIQUE DU CHANT DU BARDE BFRPG

Quelle que soit l'option de Barde choisie, chaque version décrite ici utilise les mêmes mécanismes de jeu pour sa capacité à chanter.

Les bardes commencent à jouer en connaissant deux chants de bardes différents plus un chant supplémentaire pour chaque point de bonus en Intelligence. Au 2ème niveau et à chaque niveau pair, le barde reçoit une compétence supplémentaire qu'il peut utiliser pour apprendre un autre chant de barde ou pour améliorer sa compétence avec un chant déjà connu. La compétence en chant ne peut être augmentée au-delà du « bonus maximum » indiqué en fonction de son niveau.

Ci-dessous sont listés les morceaux de base des Chants Bardiques disponibles pour les personnages Bardes avec une explication des avantages de chaque chant. Le joueur devrait être encouragé à trouver ses propres noms de chants et peut-être même à trouver des paroles ou des mélodies types pour chacune d'elles. Bien sûr, ce n'est pas nécessaire pour le jeu réel, mais cela peut améliorer l'aspect jeu de rôle de la campagne.

Les chants qui sont joués pendant le combat doivent être joués en continu. Indépendamment du style de jeu particulier du barde, il ne peut pas utiliser d'arme ni de bouclier pendant qu'il joue. Le Barde peut se déplacer sur la défensive, mais ne peut pas attaquer pendant un round où il joue. Si le Barde est frappé en combat, l'effet est immédiatement annulé jusqu'à ce que le Barde puisse reprendre le jeu, cependant, un Barde peut choisir de terminer un chant (avec des fioritures) pour que l'effet persiste un round supplémentaire. Cela permet au barde de profiter lui-même de l'effet du chant lors de son round suivant. Lorsque les Bardes jouent sur les côtés opposés d'un champ de bataille, tous les bonus et pénalités s'appliquent, créant parfois une situation de bonus/pénalité « à somme nulle »...

Parfois, les Bardes jouent ensemble en duo, en quatuor, etc. Chaque barde doit connaître les mêmes chants pour participer à ce jeu collectif de Chant bardique. Le barde ayant le rang le plus élevé constitue le bonus de base et on

ajoute un pour chaque barde participant, jusqu'à un maximum de +5 (ajouté au bonus le plus élevé du barde). Cependant, tout Barde qui est interrompu ou qui ne continue pas à jouer gâchera toute la performance de tous les Bardes.

Les Chants

Les chants listés ci-dessous sont les plus courants des Chants de Barde. D'autres chants plus rares ou uniques peuvent être développés au cours du jeu par le maître de jeu ou des joueurs inventifs. Toutes les nouvelles capacités doivent refléter les niveaux de puissance montrés par ceux qui sont listés ici.

Chant d'Alerte (rondo) - En jouant cette mélodie paisible, tous les alliés à moins de 3 mètres sont moins susceptibles d'être surpris, réduisant la valeur du jet de dé de 1 (de 1-2 sur d6 à un jet de 1 sur d6). Un deuxième rang de compétence réduit encore les chances d'obtenir un résultat de 1 sur d8, et un troisième rang modifie le résultat à 1 sur d10. La maîtrise de ce chant de barde particulier ne peut être augmentée au-delà de 3 rangs.

Chant de Bataille, offensive (marche) - En jouant tous les alliés dans un rayon de 18 mètres reçoivent +1 sur les jets d'attaque.

Chant de Bataille, défensive (strophique) - En jouant tous les alliés dans un rayon de 18 mètres reçoivent +1 à la Classe d'armure.

Chant Charmeur (berceuse) - En jouant une berceuse, un barde met ceux qui écoutent dans un état somnolent de rêve éveillé. Les Alliés ne sont pas affectés, mais les autres ont une pénalité de -1 pour les sauvegardes contre le **sommeil**, les **charmes**, les **illusions**, les **suggestions** et autres effets similaires.

Chant Funèbre (requiem) - En jouant ce chant, les créatures mortes-vivantes (ou les êtres vils des régions de l'Autre Monde) sont plus facilement Tournées par les clercs ou ceux qui ont des pouvoirs similaires. Le clerc reçoit un +1 à sa tentative de Tourner.

Chant de repos (nocturne) - En jouant périodiquement pendant les périodes de repos, chaque personnage allié, y compris le Barde, bénéficie d'un point de guérison supplémentaire (voir p.57 des règles de base). Une perturbation majeure de la période de repos gâchera l'effet.

Chant de la Foi (hymne) - En jouant un chant d'inspiration divine, tout lanceur de sorts divins dans un rayon de 18 mètres reçoit un point supplémentaire de +1 par dé de sorts de **soins**.

Chant d'Ouverture (mesures) - Par ce morceau soigneusement chronométré, un barde peut aider à la concentration des personnages voleurs pendant les

tentatives de **Crochetage** et à **Désactiver des pièges** (mais pas à **Trouver ces pièges**). Le Voleur obtient un bonus de +5 % sur ces tentatives pour chaque rang de compétence du Barde. Tout personnage possédant de telles capacités peut bénéficier de l'effet du chant.

Chant d'atténuation magique (élégie) - En jouant cette mélodie, les effets magiques sont plus faciles à ignorer, accordant un +1 à n'importe quel jet de sauvegarde contre un effet magique (typiquement Baguettes et Sorts). Cependant, ce chant affecte tous ceux qui se trouvent à moins de 18 mètres du Barde, alliés et ennemis à parts égales. Seul l'effet du Barde le plus efficace s'applique lorsque plusieurs bardes peuvent jouer ce chant en même temps.

Chant de Magie Destructrice (crescendo) - Lorsque vous jouez cette mélodie, les effets magiques sont beaucoup plus destructeurs, accordant un +1 au niveau du lanceur de sorts destructeurs commençant à moins de 18 mètres du Barde, modifiant les effets des sorts comme la portée, les dégâts et/ou la durée. Ce chant affecte à la fois les alliés et les ennemis de la même façon. Seul l'effet du Barde le plus efficace s'applique lorsque plusieurs bardes peuvent jouer ce chant en même temps. Le lanceur de sorts bénéficiaire ne reçoit pas de sorts mémorisés supplémentaires ou d'autres avantages dérivés du niveau, mais seulement une efficacité accrue aux attributs de sorts destructeurs.

Chant de Joie (polonaise) - Pendant que le Barde joue, les alliés à moins de 18 mètres ont le bénéfice de +1 au moral ou aux sauvegardes contre les effets de la peur.

Chant de Tristesse (caprice) - Pendant que le barde joue, tout ennemi dans un rayon de 18 mètres a une pénalité de -1 sur le moral ou aux sauvegardes contre des effets de peur.

Chant du Joueur de Flûte (allegro) - En jouant ce chant, les animaux naturels (y compris les variétés géantes) se lient plus facilement d'amitié avec les druides ou ceux ayant des pouvoirs similaires. Le druide reçoit un +1 à sa tentative d'Affinité Animale (Tourner). Pendant que le chant est joué, tout charme ou sort de type de contrôle spécifique à un animal (tel que déterminé par le maître de jeu) a une pénalité de -1 pour les sauvegardes de l'animal.

Chant du Souvenir (complainte) - Cette mélodie apaisante aide à la concentration et à la contemplation, permettant à un lanceur de sorts (y compris le barde s'il y a lieu) de rappeler un sort de 1er niveau lancé précédemment après une période de méditation d'une heure pendant laquelle le barde joue. Ni le Barde ni le lanceur de sorts ne peuvent être interrompus pendant ce temps. Aucun lanceur de sorts ne peut bénéficier de cet effet plus d'une fois par jour, mais plusieurs lanceurs de sorts peuvent bénéficier de cet effet. Une meilleure maîtrise permet de rappeler les sorts de

PERSONNAGES BARDES

niveau supérieur (jusqu'au niveau 5), mais le lanceur de sorts peut choisir des sorts de niveau inférieur s'il le désire. Quoiqu'il en soit, un seul sort peut être rappelé.

Chant de Voyage (barcarolle) - En jouant une mélodie rythmée pendant la majorité d'une journée de voyage, le groupe allié bénéficie d'une distance supplémentaire de +10 % une fois tous les autres facteurs calculés. Chaque rang de compétence supplémentaire augmente ce bonus de +10 % (jusqu'à +50 % maximum).

CLASSE DE BARDE BASIQUE

La Classe Basique est une classe de personnage distincte comme les quatre classes des Règles de Base (Guerrier, Magicien, Clerc et Voleur).

Barde (classe basique)

Nv	Exp. Points	Déc..	Écou.	Lég.	Acro.	Chants (max)	Dés de Vie
1	0	10	30	1	10	2 (+1)	1d6
2	1 750	14	34	5	15	3 (+1)	2d6
3	3 500	18	38	9	20	3 (+1)	3d6
4	7 000	22	42	13	25	4 (+2)	4d6
5	14 000	26	46	17	30	4 (+2)	5d6
6	28 000	30	50	21	35	5 (+2)	6d6
7	56 000	34	54	25	40	5 (+2)	7d6
8	110 000	38	58	29	45	6 (+3)	8d6
9	220 000	42	62	33	50	6 (+3)	9d6
10	330 000	45	65	36	53	7 (+3)	9d6+2
11	440 000	48	68	39	56	7 (+3)	9d6+4
12	550 000	51	71	42	59	8 (+4)	9d6+6
13	660 000	54	74	45	62	8 (+4)	9d6+8
14	770 000	57	77	48	65	9 (+4)	9d6+10
15	880 000	60	80	51	68	9 (+4)	9d6+12
16	990 000	63	83	54	69	10 (+4)	9d6+14
17	1 100 000	66	86	57	70	10 (+4)	9d6+16
18	1 210 000	69	89	60	71	11 (+5)	9d6+18
19	1 320 000	72	92	63	72	11 (+5)	9d6+20
20	1 430 000	75	95	66	73	12 (+5)	9d6+22

Les bardes sont ceux qui ont appris l'histoire, la tradition orale, la musique et la performance artistique. Ils voyagent beaucoup à la recherche d'inspiration pour la prochaine grande ballade ou le prochain poème épique. Un barde est un ajout bienvenu dans la plupart des équipages d'aventuriers, car il a plusieurs compétences utiles pour aider les autres personnages. Le Charisme est la caractéristique principale du barde, et il faut avoir un score de Charisme d'au moins 9... Les bardes, étant une sorte de classe à tout faire, ils peuvent bénéficier de diverses autres capacités qui sont aussi exceptionnelles...

UN SUPPLÉMENT BASIC FANTASY

Un Barde est un individu solide, utilisant un d6 pour déterminer les Points de Vie. Un barde utilise la colonne clerc / voleur pour son bonus d'attaque et les tables de sauvegarde du voleur, cependant un barde reçoit un bonus de +2 sur toutes les sauvegardes associées à la musique, la danse, la performance, la chant ou le chant, que ce soit par sort ou par les capacités spéciales d'une créature (autres chants des bardes, sirène, flûte de pan, ou effets semblables). De même, un barde a un bonus de +2 sur les réactions, les jets de caractéristiques pour influencer d'autres individus, ou tout jet de caractéristique associé à la musique, la chanson, le divertissement, etc. (au choix du MJ).

Un barde est limité aux armes de mêlée à une main et peut utiliser des arcs courts, des frondes ou des arbalètes légères. Le Barde est limité aux armures légères ou moyennes (cuir ou cotte de mailles) et peut utiliser un bouclier. Optionnellement, le maître de jeu peut accorder une certaine marge de manœuvre avec des options d'armure, mais il est fortement recommandé que des ajustements (pénalités) soient assignés pour une telle utilisation de l'armure. Les ajustements suggérés sont résumés ailleurs dans le présent document. Bien sûr, un barde peut utiliser des variétés magiques d'armes et d'armures autorisées. Sinon, les Bardes utilisent des objets magiques qu'un voleur pourrait utiliser. Les objets de magie musicale sont particulièrement appropriés pour les Bardes, et on peut généralement utiliser ces objets avec une compétence accrue, mais le maître de jeu peut avoir à trouver comment « améliorer » ces objets au cas par cas.

Ayant une solide formation musicale, l'oreille musicale d'un barde lui confère la capacité **Écouter** (**Écou.** Dans le tableau) de Voleur à un niveau équivalent. La capacité est généralement utilisée pour écouter à une porte, ou pour essayer d'écouter des sons lointains dans un donjon. Le maître de jeu doit décider quels bruits le personnage peut entendre ; un lancer réussi ne signifie pas qu'un bruit a été entendu, mais plutôt qu'un bruit peut avoir été entendu. Le MJ devrait toujours faire ce jet pour le joueur. Notez également que le barde et son groupe doivent essayer de se taire pour que le personnage puisse utiliser cette capacité.

Les bardes sont également très enclins à la performance acrobatique et à la danse, ce qui leur permet de faire des **Acrobaties** (**Acro.**) et **d'Esquiver** assez bien. Lorsqu'il est soumis à un sort affectant une zone ou à des situations similaires, le Barde subit 1/2 point de dégâts s'il réussit son test d'Acrobatie ; 1/4 des points de dégâts si la Sauvegarde (s'il y a lieu) est également réussi. La capacité **Acrobatie** peut également épargner au barde

des situations telles que la frappe d'opportunité de l'adversaire lors d'une retraite. Le maître de jeu peut faire référence à cette aptitude dans d'autres situations qu'il juge appropriées.

Parce qu'il voyage beaucoup pour recueillir des détails historiques, des légendes et diverses informations locales, un barde a la capacité de trouver des informations utiles. Souvent, cette capacité de **Légende (Lég.** Dans le tableau) permet à un Barde de rassembler intuitivement des détails sur des lieux, des personnes notables, ou même des détails sur des objets magiques. En tout état de cause, le maître de jeu est averti de ne pas donner des informations complètes ou détaillées, mais plutôt de vagues bribes d'information qui peuvent être ou ne pas être entièrement exactes. Les informations en dehors du milieu ou d'autres méta-jeu ne sont jamais mises à la disposition des personnages.

Cette collecte d'informations de diverses sources prédispose également un barde à être capable de traduire ou de lire divers écrits (quelle que soit la langue utilisée) par comparaison, raisonnement déductif, et parfois un peu d'approximation. Il faut environ 10 minutes pour déchiffrer (**Déc.** Dans le tableau) un texte composé d'une page d'écriture de taille normale, qu'elle soit réussie ou non dans la traduction du texte. Le maître de jeu peut ajuster les chances de succès et le temps requis pour divers facteurs tels que la taille des textes, l'obscurité de la langue, ou même la calligraphie.

Un barde peut apprendre deux langues supplémentaires au-delà de ce que sa race et son score d'Intelligence permettent normalement, mais ces langues supplémentaires ne font pas partie de l'ensemble de départ et doivent être apprises au cours du jeu.

Les bardes peuvent produire des effets appelés collectivement **Chants de bardes**, qui mettent en valeur d'autres personnages de diverses façons, habituellement en jouant d'instruments et/ou en chantant (voir le détail au début du présent supplément).

Les personnages barbares ont suffisamment de talent musical pour jouer de la plupart des instruments courants au moins marginalement bien, mais au 1er niveau ils doivent choisir un instrument à maîtriser (cordes, archet et cordes, roseaux, cuivres, tambours, accordéons, ou rarement claviers, pour n'en nommer que quelques-uns mais pas nécessairement tous). Le barde a besoin de l'instrument qu'il a choisi pour produire les divers effets appelés collectivement Chants de barde (détaillés ci-dessous). À chaque 5ème niveau (5ème, 10ème, 15ème, etc) le barde peut choisir une autre classe d'instrument à maîtriser. Avec du temps et des ressources raisonnables,

un Bard possède les compétences nécessaires pour entretenir, réparer ou même fabriquer des instruments qu'il maîtrise.

Occasionnellement, on peut trouver un personnage de Barde spécialisé dans d'autres formes d'interprétation (comptées comme une forme d'instrument choisi) comme la poésie épique, la comédie spirituelle, l'acrobatie, la danse ou d'autres spectacles plus rares. Le maître de jeu peut être amené à improviser des détails de ces personnages pour déterminer comment les capacités fonctionnent en conjonction avec ces spécialités choisies. Il est recommandé qu'un barde commence à jouer en utilisant les types d'instruments standard et qu'il apprenne ces autres techniques de performance alternatives plus tard au cours de la campagne (le cas échéant).

Le maître de jeu peut limiter les Bardes à certaines races, en fonction de sa campagne et de sa conception des Bardes. Dans les jeux qui tentent de reproduire le style de jeu de certains jeux de la vieille école, les bardes sont limitées aux humains et aux demi-Elfes.

Quand c'est approprié, les Bardes peuvent être utilisés pour créer des personnages de classe combinée, et les limitations de la race s'appliqueraient ici aussi. Parfois, un maître de jeu contourne les règles et permet à un humain de créer un personnage qui est un combo-barde de classe de manière spécifique afin de simuler un style de barde que l'on retrouve dans certaines éditions de jeux anciens. Lorsqu'un Barde de cette classe combinée possède des capacités de lancer de sorts telles qu'un Barde Mage ou un Barde Divin (Druide), le personnage a la capacité unique de « jouer » ou d'exécuter son incantation de sorts. Les mots magiques sont incorporés dans les paroles ou dans la musique elle-même et les gestes somatiques sont incorporés dans le jeu des instruments. Cela permet au barde de choisir de jouer des morceaux de barde ou d'incanter comme il le souhaite sans lâcher son instrument. Le personnage doit toujours faire l'un ou l'autre, car jeter un sort (pendant l'exécution) mettra fin à tout chant du barde qu'il pourrait avoir en vigueur. Le « jeu de magie » est tout aussi facilement reconnaissable que n'importe quel autre type d'incantation de sort ; un barde n'a pas de talent particulier pour cacher l'incantation de sort à travers son jeu. Il permet simplement au Barde de partir à l'aventure sans changer d'équipement inutilement d'un round à l'autre.

BARDE COMME SOUS-CLASSE DE MAGE

Une sous-classe est une variante de l'une des quatre classes principales des règles de base du jeu de rôle Basic Fantasy. Elles existent pour fournir quelques options aux joueurs en rendant certains archétypes de personnages plus fonctionnellement distincts. Chaque sous-classe a généralement des conditions préalables plus rigoureuses et peut exiger des progressions de points d'expérience différentes.

Cette version de Barde est une sous-classe de Magicien qui utilise le chant et la performance en plus des sorts magiques, mais il se base moins sur les compétences.

Barde (sous-classe de magicien)

Nv	Exp. Points	Sorts 1 2 3 4	Lég.	Déc.	Chants (max)	Dés de vie
1	0	- - - -	1	10	2 (+1)	1d4
2	1 750	0 - - -	5	14	3 (+1)	2d4
3	3 500	1 - - -	9	18	3 (+1)	3d4
4	7 000	1 - - -	13	22	4 (+2)	4d4
5	14 000	2 - - -	17	26	4 (+2)	5d4
6	28 000	2 - - -	21	30	5 (+2)	6d4
7	56 000	2 1 - -	25	34	5 (+2)	7d4
8	110 000	2 1 - -	29	38	6 (+3)	8d4
9	220 000	2 2 - -	33	42	6 (+3)	9d4
10	330 000	2 2 - -	36	45	7 (+3)	9d4+1
11	440 000	2 2 1 -	39	48	7 (+3)	9d4+2
12	550 000	2 2 1 -	42	51	8 (+4)	9d4+3
13	660 000	3 2 2 -	45	54	8 (+4)	9d4+4
14	770 000	3 2 2 -	48	57	9 (+4)	9d4+5
15	880 000	3 2 2 1	51	60	9 (+4)	9d4+6
16	990 000	3 2 2 1	54	63	10 (+4)	9d4+7
17	1 100 000	3 3 2 2	57	66	10 (+4)	9d4+8
18	1 210 000	3 3 2 2	60	69	11 (+5)	9d4+9
19	1 320 000	4 3 3 2	63	72	11 (+5)	9d4+10
20	1 430 000	4 3 3 2	66	75	12 (+5)	9d4+11

Les bardes sont ceux qui ont appris l'histoire, la tradition orale, la musique et la performance artistique. Chacun d'eux voyage beaucoup à la recherche de l'inspiration pour la prochaine grande ballade ou le prochain poème épique. Un barde est un ajout bienvenu pour la plupart des équipages aventuriers, car il a plusieurs compétences utiles pour aider les autres personnages. Le Charisme est le critère principal du barde, et chacun doit avoir un score minimum de Charisme de 13 et un score d'Intelligence de 11.

Les Bardes Mages utilisent un d4 pour déterminer les Points de Vie. Il utilise l'attaque du Magicien et ses tables de jets de sauvegarde, cependant un barde reçoit un bonus de +2 sur toutes les sauvegardes associées à la musique, la danse, la

performance, la chanson ou le chant, que ce soit par sort ou par la capacité spéciale d'une créature (autres chants de Barde, chant des sirènes, flûte de pan, ou effets similaires). De même, un barde a un bonus de +2 sur les réactions, les jets de caractéristiques pour influencer d'autres individus, ou tout jet de caractéristique associé à la musique, la chanson, le divertissement, etc. (au choix du MJ).

Un Barde Mage est limité à un petit éventail d'armes, y compris des poignards, des sabres courts, des masses, des marteaux ou d'autres petites armes similaires à une main, et chacun peut utiliser des arcs courts, des frondes ou des arbalètes légères. Un Barde Mage est limité à une armure légère (cuir), mais ne peut pas utiliser un bouclier. Bien sûr, un barde peut utiliser des variétés magiques d'armes et d'armures autorisées. Sinon, ce genre de barde utilise des objets magiques qu'un utilisateur de magie serait capable d'utiliser, mais peut utiliser des objets magiques musicaux avec une compétence accrue (comme déterminé par le MJ).

Un Barde Mage est beaucoup moins enclin aux comportements de voleur et n'a pas de capacité de Voleur, complétant plutôt ses capacités basées sur la performance par des sorts magiques. Plus d'informations sur l'utilisation des sorts sont détaillées ci-dessous.

Parce qu'il voyage beaucoup pour recueillir des détails historiques, des légendes et diverses informations locales, un barde a la capacité de trouver des informations utiles. Souvent, cette capacité de **Légende (Lég.)** permet à un Barde de rassembler intuitivement des détails sur des lieux, des personnes notables, ou même des détails sur des objets magiques. En tout état de cause, le maître de jeu est averti de ne pas donner des informations complètes ou détaillées, mais plutôt de vagues bribes d'information qui peuvent être ou ne pas être entièrement exactes. Les informations en dehors du milieu ou d'autres méta-jeu ne sont jamais mises à la disposition des personnages.

Cette collecte d'informations de diverses sources prédispose également un barde à être capable de traduire ou de lire divers écrits (quelle que soit la langue utilisée) par comparaison, raisonnement déductif, et parfois un peu d'approximation. Il faut environ 10 minutes pour **déchiffrer (Déc.)** un texte composé d'une page d'écriture de taille normale, qu'elle soit réussie ou non dans la traduction du texte. Le maître de jeu peut ajuster les chances de succès et le temps requis pour divers facteurs tels que la taille des textes, l'obscurité de la langue, ou même la calligraphie.

Un barde peut apprendre deux langues supplémentaires au-delà de ce que sa race et son score d'Intelligence permettent normalement, mais ces langues supplémentaires ne font pas partie de l'ensemble de départ et doivent être apprises au cours du jeu.

Les bardes peuvent produire des effets appelés collectivement **Chants de bardes**, qui mettent en valeur d'autres personnages de diverses façons, habituellement en jouant d'instruments et/ou en chantant (voir le détail au début du présent supplément).

Les personnages barbares ont suffisamment de talent musical pour jouer de la plupart des instruments courants au moins marginalement bien, mais au 1er niveau ils doivent choisir un instrument à maîtriser (cordes, archet et cordes, roseaux, cuivres, tambours, accordéons, ou rarement claviers, pour n'en nommer que quelques-uns mais pas nécessairement tous). Le barde a besoin de l'instrument qu'il a choisi pour produire divers effets appelés collectivement Chants de barde (détaillées ci-dessous). À chaque 5ème niveau (5ème, 10ème, 15ème, etc) le barde peut choisir une autre classe d'instrument à maîtriser. Avec du temps et des ressources raisonnables, un Barde possède les compétences nécessaires pour entretenir, réparer ou même fabriquer des instruments qu'il maîtrise.

Occasionnellement, on peut trouver un personnage de Barde spécialisé dans d'autres formes d'interprétation (comptées comme une forme d'instrument choisi) comme la poésie épique, la comédie spirituelle, l'acrobatie, la danse ou d'autres spectacles plus rares. Le maître de jeu peut être amené à improviser des détails de ces personnages pour déterminer comment les capacités fonctionnent en conjonction avec ces spécialités choisies. Il est recommandé qu'un barde commence à jouer en utilisant les types d'instruments standard et qu'il apprenne ces autres techniques de performance alternatives plus tard au cours de la campagne (le cas échéant).

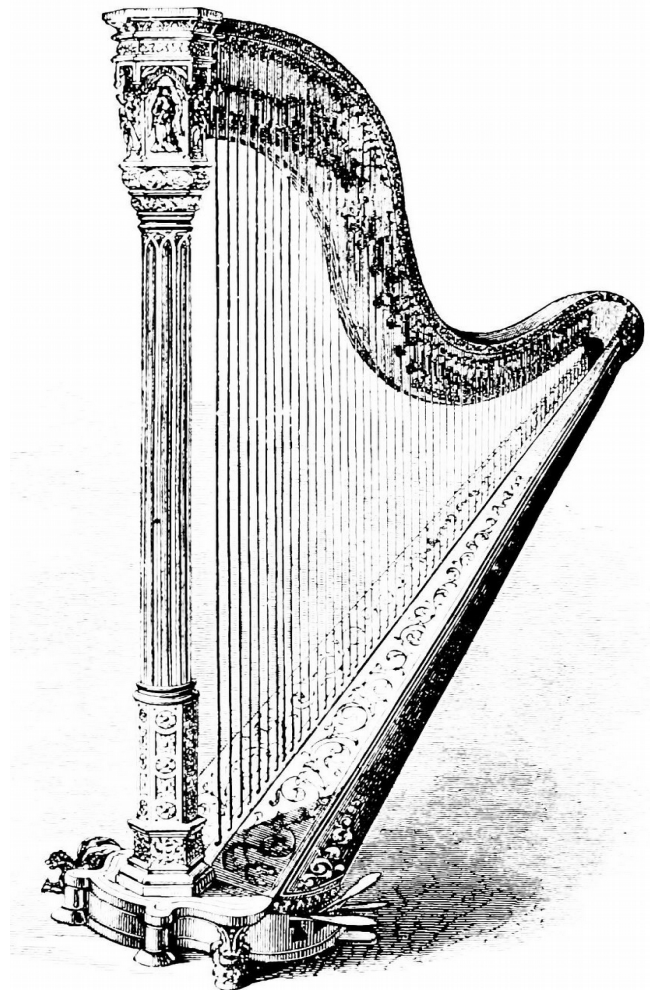
Un Barde Mage peut lancer des sorts de la même manière qu'un Magicien normal. À partir du 3ème niveau, le Barde acquiert son premier sort, en jetant un sort de magicien à la moitié de son niveau, arrondi à l'inférieur. Par exemple, un Barde Mage de niveau 9 jette ses sorts comme si son niveau de lanceur était 4, et au niveau 10 son niveau de lanceur serait de niveau 5. Un Barde qui utilise la magie peut jeter des sorts tout en portant une armure légère (cuir).

Un Barde Mage a la capacité unique de « jouer » ou d'exécuter ses sorts. Les mots magiques sont incorporés dans les paroles ou dans la musique elle-même et les gestes somatiques sont incorporés dans leur jeu d'instruments. Cela permet au barde de choisir de jouer des morceaux de barde ou de lancer comme il le souhaite sans lâcher son instrument. Le personnage doit toujours faire l'un ou l'autre, car jeter un sort (pendant l'exécution) mettra fin à tout chant du barde qu'il pourrait avoir en vigueur. Le « jeu de magie » est tout aussi facilement reconnaissable que n'importe quel autre type d'incantation de sort ; un barde n'a pas de talent particulier pour cacher l'incantation de sort

à travers son jeu. Il permet simplement au Barde de partir à l'aventure sans changer d'équipement inutilement d'un round à l'autre.

Le maître de jeu peut limiter les Bardes à certaines races, en fonction de sa campagne et de sa conception des Bardes. Dans les jeux qui tentent de reproduire le style de jeu de certains jeux de la vieille école, les bardes sont limitées aux humains et aux demi-Elfes.

Quand c'est approprié, un Barde Mage peut être utilisé à la place d'un Magicien pour créer des personnages de classe combinée, et les limitations de la race s'appliqueraient ici aussi. Parfois, un maître de jeu contourne les règles et permet à un humain de créer un personnage qui est un combo-bard de classe de manière spécifique afin de simuler un style de barde que l'on retrouve dans certaines éditions de jeux anciens.



Sorts de Barde

Un Barde Mage lance des sorts comme un Magicien normal, à travers l'exercice de la connaissance et de la volonté. Chacun prépare les sorts par l'étude d'un livre de chants (comme un livre de sortilèges) ; chaque barde a son propre livre de chants, contenant les formules magiques pour chaque sort qu'il a appris, écrit dans un code de notation musicale magique qui ne peut être lu que par le barde qui l'a écrit, ou en utilisant un sort spécial du premier niveau : **lire la magie**. Comme Magicien, un Barde commence à pratiquer avec Lire la Magie comme son premier sort, et il est tellement enraciné que le Barde peut le préparer sans son livre de chants. Lire la magie a une portée de "contact" et est permanente par rapport à n'importe quel travail magique donné (livre de chants, livre de sorts ou parchemin).

Le Barde peut apprendre des sorts en étant enseigné directement par un autre Barde, ou en étudiant le livre de chant d'un autre Barde. Le Barde peut aussi apprendre des sorts appropriés à partir des Magiciens standard (ou d'autres lanceurs d'arcanes, si utilisés) ; le sort étant toujours au niveau tel qu'il apparaît sur la liste des sorts du Barde. De même, un magicien peut apprendre des sorts partagés par les classes avec un barde. Si on l'enseigne, un sort peut être appris en une seule journée ; la recherche dans le livre de chant d'un autre Barde prend une journée par niveau de sort. Quoi qu'il en soit, le sort appris doit être transcrit dans le livre de chant du barde, à un coût de 500 po par niveau de sort transcrit. Un Barde débutant, même si au premier niveau ne peut pas encore incanter, commence avec un livre de chants contenant **lire la magie** et au moins un autre sort de premier niveau, à déterminer par le maître de jeu, sans frais. Le Barde utilise également ce livre de chants pour enregistrer diverses paroles, notations musicales, poésies et autres éléments d'information.



Liste de Sorts pour Barde Mage

Premier Niveau de Sort Barde Mage

1	Déguisement (illusionniste)
2	Charme
3	Détecter la Magie
4	Barricade
5	Bouche Magique
6	Lire les Langages
7	Sommeil
8	Ventriloquie

Second Niveau de Sort Barde Mage

1	Analyser la Magie (Libram Magica)
2	PES
3	Invisibilité
4	Débloquer
5	Localisation
6	Reflet
7	Force Fantomatique
8	Verrou Magique

Troisième Niveau de Sort Barde Mage

1	Clairvoyance
2	Vision Nocturne
3	Dissiper la Magie
4	Hâte*
5	Cercle d'Invisibilité
6	Protection contre les Projectiles

Quatrième Niveau de Sort Barde Mage

1	Charme des Monstres
2	Confusion
3	Mimétisme
4	Polymorphie
5	Conjuration*
6	Oeil de Mage

LE BARDE COMME SOUS-CLASSE DIVINE

Cette version de Barde est une sous-classe (telle que décrite plus haut) de Clerc, ou plus exactement une forme de Druide, qui utilise la chant et la performance en plus des sorts magiques provenant principalement de la liste des sorts Druidique. Cette version de Barde reflète un concept antérieur de la classe, remontant aux racines du terme "Bard" (d'origine plutôt celtique).

Si l'on voulait renoncer à la connexion druidique, cette version de Barde pourrait plutôt être associée au Clerc en modifiant la liste des sorts avec des sorts cléricaux (et en changeant les armes et armures autorisées). On pourrait appeler ce Barde alternatif une sorte de Cantor, qui parcourt le monde en répandant sa foi par le chant. La version cléricale de cette classe n'est pas entièrement détaillée, car elle est pour la plupart redondante avec l'information présentée ici.

Bard (cleric/druid sub-class)

Nv	Exp.	Sorts	Chants	Dés de
	Points	1 2 3 4 Lég. Déc.	(max)	vie
1	0	- - - - 1	10	2 (+1) 1d6
2	1 750	0 - - - 5	14	3 (+1) 2d6
3	3 500	1 - - - 9	18	3 (+1) 3d6
4	7 000	1 - - - 13	22	4 (+2) 4d6
5	14 000	2 - - - 17	26	4 (+2) 5d6
6	28 000	2 - - - 21	30	5 (+2) 6d6
7	56 000	2 1 - - 25	34	5 (+2) 7d6
8	110 000	2 1 - - 29	38	6 (+3) 8d6
9	220 000	2 2 - - 33	42	6 (+3) 9d6
10	330 000	2 2 - - 36	45	7 (+3) 9d6+2
11	440 000	2 2 1 - 39	48	7 (+3) 9d6+4
12	550 000	2 2 1 - 42	51	8 (+4) 9d6+6
13	660 000	3 2 2 - 45	54	8 (+4) 9d6+8
14	770 000	3 2 2 - 48	57	9 (+4) 9d6+10
15	880 000	3 2 2 1 51	60	9 (+4) 9d6+12
16	990 000	3 2 2 1 54	63	10 (+4) 9d6+14
17	1 100 000	3 3 2 2 57	66	10 (+4) 9d6+16
18	1 210 000	3 3 2 2 60	69	11 (+5) 9d6+18
19	1 320 000	4 3 3 2 63	72	11 (+5) 9d6+20
20	1 430 000	4 3 3 2 66	75	12 (+5) 9d6+22

Les bardes sont ceux qui ont appris l'histoire, la tradition orale, la musique et la performance artistique. Ils voyagent beaucoup à la recherche d'inspiration pour la prochaine grande ballade ou le prochain poème épique. Un barde est un ajout bienvenu pour la plupart des équipages aventuriers, car il a plusieurs compétences utiles pour aider les autres

personnages. Le Charisme est la caractéristique principale du barde, et il faut avoir un score minimum de Charisme de 13 et un score de Sagesse de 11.

Un Barde druidique utilise un d6 pour déterminer les Points de Vie. Il utilise les tables d'attaque et de sauvegarde du clerc, mais un barde reçoit un bonus de +2 sur les sauvegardes associées à la musique, la danse, la performance, la chanson ou le chant, que ce soit par sort ou par la capacité spéciale d'une créature (autres chants de Barde, chant des sirènes, flûte de pan, ou effets similaires). De même, un barde a un bonus de +2 sur les réactions, les jets de caractéristique pour influencer d'autres individus, ou tout jet de caractéristique associé à la musique, la chanson, le divertissement, etc. (au choix de MJ). Un barde druidique est à l'aise dans la nature sauvage entre les colonies, et est expert à la plupart des tâches associées à la survie en nature.

Un barde druidique utilise n'importe quelle arme de mêlée à une main, ainsi que le bâton, la fronde et l'arc court. Il est limité aux armures légères non métalliques (cuir), mais il est capable d'utiliser un bouclier en bois (mais pas principalement des boucliers métalliques). Bien sûr, un barde druidique peut utiliser des variétés magiques d'armes et d'armures autorisées. Sinon, chacun utilise des objets magiques qu'un druide serait capable d'utiliser, et peut utiliser des objets magiques musicaux avec une compétence accrue (comme déterminé par le maître de jeu).

Un barde druidique est nettement moins enclin aux comportements de voleur et n'a pas de capacités de voleur, complétant plutôt ses capacités basées sur la performance par des sorts magiques de nature druidique. Plus d'informations sur leur utilisation des sorts sont détaillées ci-dessous.

Parce qu'il voyage beaucoup pour recueillir des détails historiques, des légendes et diverses informations locales, un barde a la capacité de trouver des informations utiles. Souvent, cette capacité de **Légende (Lég.)** permet à un Barde de rassembler intuitivement des détails sur des lieux, des personnes notables, ou même des détails sur des objets magiques. En tout état de cause, le maître de jeu est averti de ne pas donner des informations complètes ou détaillées, mais plutôt de vagues bribes d'information qui peuvent être ou ne pas être entièrement exactes. Les informations en dehors du milieu ou d'autres méta-jeu ne sont jamais mises à la disposition des personnages.

Cette collecte d'informations de diverses sources prédispose également un barde à être capable de traduire ou de lire divers écrits (quelle que soit la langue utilisée) par comparaison, raisonnement déductif, et parfois un peu d'approximation. Il faut environ 10 minutes pour **déchiffrer (Déc.)** un texte composé d'une page d'écriture de taille normale, qu'elle soit réussie ou non dans la traduction du

texte. Le maître de jeu peut ajuster les chances de succès et le temps requis pour divers facteurs tels que la taille des textes, l'obscurité de la langue, ou même la calligraphie.

Un barde peut apprendre deux langues supplémentaires au-delà de ce que sa race et son score d'intelligence permettent normalement, mais ces langues supplémentaires ne font pas partie de l'ensemble de départ et doivent être apprises au cours du jeu.

Les bardes peuvent produire des effets appelés collectivement Chants de bardes, qui mettent en valeur d'autres personnages de diverses façons, habituellement en jouant d'instruments et/ou en chantant (voir le détail au début du présent supplément).

Les personnages barbares ont suffisamment de talent musical pour jouer de la plupart des instruments courants au moins marginalement bien, mais au 1er niveau ils doivent choisir un instrument à maîtriser (cordes, archet et cordes, roseaux, cuivres, tambours, accordéons, ou rarement claviers, pour n'en nommer que quelques-uns mais pas nécessairement tous). Le barde a besoin de l'instrument qu'il a choisi pour produire les divers effets appelés collectivement Chants de barde (détaillées ci-dessous). À chaque 5ème niveau (5ème, 10ème, 15ème, etc) le barde peut choisir une autre classe d'instrument à maîtriser. Avec du temps et des ressources raisonnables, un Barde possède les compétences nécessaires pour entretenir, réparer ou même fabriquer des instruments qu'il maîtrise.

Occasionnellement, on peut trouver un personnage de Barde spécialisé dans d'autres formes d'interprétation (comptées comme une forme d'instrument choisi) comme la poésie épique, la comédie spirituelle, l'acrobatie, la danse ou d'autres spectacles plus rares. Le maître de jeu peut être amené à improviser des détails de ces personnages pour déterminer comment les capacités fonctionnent en conjonction avec ces spécialités choisies. Il est recommandé qu'un barde commence à jouer en utilisant les types d'instruments standard et qu'il apprenne ces autres techniques de performance alternatives plus tard au cours de la campagne (le cas échéant).

Un barde druidique peut lancer des sorts d'une manière similaire aux druides normaux (clercs). À partir du 3ème niveau, le Barde acquiert son premier sort, en lançant comme un druide à la moitié de son niveau, arrondi à l'inférieur. Par exemple, un barde druidique de niveau 9 jette ses sorts comme si son niveau de lanceur était 4, et au niveau 10 son niveau de lanceur serait de niveau 5.

Un barde druidique a la capacité unique de « jouer » ou d'exécuter son sort. Les paroles divines sont incorporées dans les paroles ou dans la musique elle-même et les gestes somatiques sont incorporés dans le jeu des instruments. Cela permet au barde de choisir de jouer des morceaux de barde ou d'incanter comme il le souhaite sans lâcher son instrument. Le personnage doit toujours faire l'un ou l'autre, car jeter un sort (pendant l'exécution) mettra fin à tout chant du barde qu'il pourrait avoir en vigueur. Le « jeu de magie » est tout aussi facilement reconnaissable que n'importe quel autre type d'incantation de sort ; un barde n'a pas de talent particulier pour cacher l'incantation de sort à travers son jeu. Il permet simplement au Bard de partir à l'aventure sans changer de vitesse inutilement d'un tour à l'autre.

Le maître de jeu peut limiter les Bardes à certaines races, en fonction de sa campagne et de sa conception des Bardes. Dans les jeux qui tentent de reproduire le style de jeu de certains jeux de la vieille école, les bardes sont limitées aux humains et aux demi-Elfes.

Quand c'est approprié, un barde druidique peut être utilisé à la place du clerc pour créer des personnages de classe combinée, et les limites de la race s'appliqueraient ici aussi. Parfois, un maître de jeu contourne les règles et permet à un humain de créer un personnage qui est un Barde Combo-classe de manière spécifique afin de simuler un style de barde que l'on trouve dans certaines éditions de jeux anciens.

Sorts de barde divins

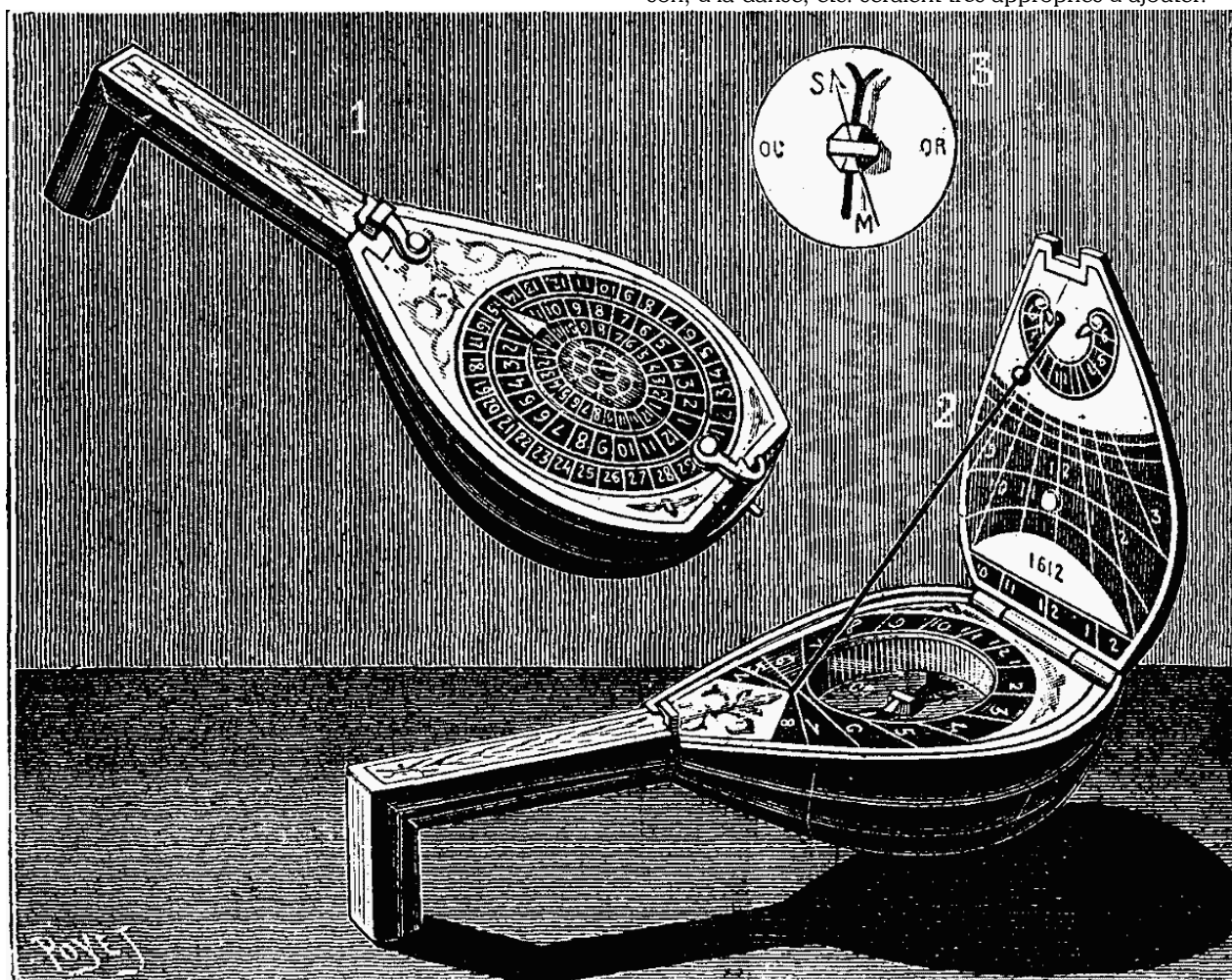
Vous trouverez ci-dessous la liste des sorts disponibles pour les Bardes Divins. Comme les druides, ces bardes reçoivent leurs sorts par la foi et le respect (de la nature, des divinités associées à la nature, ou de tout autre système que le maître de jeu a développé pour sa campagne). Chaque jour, généralement le matin, un Barde Divin doit prier ou méditer pendant au moins trois tours afin de préparer ses sorts. Bien sûr, on peut s'attendre à ce que le Barde « médite ou communie avec la nature » plus que cela afin de rester en bonne grâce pour sa foi.

Parce qu'il obtient ses sorts par la foi, un Barde Divin peut préparer n'importe quel sort de n'importe quel niveau qu'il ou elle est capable de lancer. Les sorts préparés mais non utilisés persistent de jour en jour ; seuls ceux qui ont été lancés doivent être remplacés. Un lanceur de sorts peut toujours choisir de rejeter un sort préparé (sans le lancer) afin de préparer un sort différent de ce niveau.

Comme les autres lanceurs de sorts, un Barde Divin doit avoir au moins une main libre, et être capable de chanter/parler, afin de lancer des sorts ; ainsi, lier et bâillonner un lanceur de sorts est un moyen efficace pour l'empêcher de lancer des sorts. Au combat, lancer un sort prend généralement le même temps qu'une attaque. Si un lanceur de sorts est attaqué sur le nombre d'Initiative sur lequel il lance un sort, le sort est gâché et perdu.

Certains sorts sont réversibles ; ces sorts sont indiqués par un astérisque après le nom. La plupart des sorts ci-dessous proviennent de la liste standard des sorts divins (qu'ils soient druides ou cléricaux), et d'autres sources sont indiquées en conséquence :

Lorsque de nouveaux sorts ou des sorts provenant d'autres sources sont disponibles, le maître de jeu doit décider au cas par cas si le barde divin a accès à ces sorts. Les Bardes Divins ne sont pas des Clercs ou des Druides à part entière, et ne devraient pas avoir un accès complet à tous ces sorts, mais des sorts qui pourraient être associés à la musique, au son, à la danse, etc. seraient très appropriés à ajouter.



Liste de Sort pour Barde DruidiquePremier Niveau Sort Barde (druidique)

1	Amitié Animale
2	Source
3	Soins Légers*
4	Détecter la Magie
5	Détecter les Collets et les Fosses
6	Lumière
7	Passage sans Trace
8	Purifier les Aliments

Second Niveau Sort Barde (druidique)

1	Charme des Animaux
2	Trouver les Pièges
3	Message
4	Produire des Flammes
5	Poison Lent
6	Charme Serpent
7	Parler avec les Animaux
8	Bois Nouveaux

Troisième Niveau Sort Barde (druidique)

1	Lumière Continue*
2	Soin des Maladies*
3	Croissance Animale
4	Immobilisation des Animaux
5	Croissance des Plantes
6	Protection contre le Feu

Quatrième Niveau Sort Barde (druidique)

1	Contrôle de la Température, 3m rayon
2	Décrue
3	Protection contre la Foudre
4	Parler avec les Plantes
5	Bâtons en Serpents
6	Arbre Sanctuaire

Liste de Sorts pour Cantor (Barde Clérical)Premier Niveau Sort Barde (clérical)

1	Soins Légers*
2	Détection du Mal*
3	Détecter la Magie
4	Lumière*
5	Protection contre le Mal*
6	Purifier les Aliments
7	Courage*
8	Résistance au Froid

Second Niveau Sort Barde (clérical)

1	Bénédictio*
2	Charme des Animaux
3	Trouver Piège
4	Immobilisation
5	Résistance au Feu
6	Cercle de Silence
7	Parler avec les Animaux
8	Maillet Spirituel

Troisième Niveau Sort Barde (clérical)

1	Lumière Continue*
2	Soin de la Cécité
3	Soin des Maladies*
4	Localisation
5	Conjuration*
6	Parler aux Morts

Quatrième Niveau Sort Barde (clérical)

1	Source
2	Soins Avancés*
3	Dissiper la Magie
4	Anti-Poison*
5	Cercle de Protection contre le Mal
6	Bâtons en Serpents

BARDE COMME UNE QUASI-CLASS

Une Classe Quasi est un ensemble d'options de type classe qui peuvent être superposées sur une autre classe de base afin de créer des archétypes ou des types de caractères supplémentaires qui ne peuvent pas être facilement obtenus en utilisant les offres de classe typiques. Chaque quasi-classe a ses propres exigences et offre des avantages uniques en échange de points d'expérience supplémentaires.

Barde (quasi-classe)

La version quasi-classe Bard (qui est étroitement associée aux autres versions détaillées ici) est décrite dans le supplément Quasi-classe qui se trouve dans la section Showcase du site Internet de la BFRPG. Je ne voyais pas la nécessité d'un dédoublement ici.

ANNEXE A - Règles facultatives du Barde

Comme certaines aptitudes données à d'autres classes, certaines règles optionnelles peuvent également être incluses avec le Barde... Ces règles et réglages supplémentaires sont facultatifs et le maître de jeu doit décider d'inclure ou non les concepts dans son jeu. Ce tableau ne résume que les fonctions spécifiques à chaque barde, et une liste plus détaillée de tous les ajustements des capacités de type voleur se trouve à l'annexe B.

Bard Adjustments for Ability/Armor/Race

Déchiffrer	Écouter	Légende	Acrobatie	Pénalités ou Bonus
Int	Sag	Sag	Dex	+/- 5 par bonus
-	+10	-	+10	Armure, Aucune
-	-	-	-	Armure, Cuir
-	-20	-	-20	Armure, Maille
-	-10	-	-10	Bouclier(+armure)
+5	+5	+5	-	Race, Nain
+5	+5	+10	-	Race, Elfe
-	+5	-	+10	Race, Halfelin
-	+5	+5	+5	Race, Gnome
-	+5	+5	-	Race, Demi-Elfe
-5	+5	-	-5	Race, Demi-Orc
-10	+5	-5	-10	Race, Demi-Ogre

Bouffon (variante de barde)

L'archétype d'un bouffon peut être réalisé en utilisant la classe Bard avec des capacités décrites un peu différemment. **Écouter**, **Acrobatie**, **Légende** et **Déchiffrer** les textes fonctionnent tous comme écrit. Le bonus Réaction/Influence est généralement attribué aux piques pleines d'esprit (pour les réactions négatives), aux actions et commentaires comiques (pour les réactions positives), et ainsi de suite. Souvent, les bouffons sont beaucoup plus

agités que les autres personnages, jonglant, faisant des culbutes et dansant. Des Chants de Barde peuvent être initiés par des actions similaires ou par l'utilisation d'un instrument traditionnel de bouffon comme les flûtes ou les petits instruments à cordes. Le maître de jeu peut permettre à d'autres races de devenir des bouffons comme les Gnomes, les Halfelins ou d'autres, même lorsque ces races ne peuvent pas devenir des Bardes standard.



Autres appellations du barde :

Tandis que le terme général Barde peut être utilisé universellement à n'importe laquelle des variantes de classe ci-dessus, on peut utiliser d'autres termes similaires pour différencier les classes, surtout si le maître de jeu utilise plus d'un des types de barde dans leur jeu. Voici quelques exemples de tels noms ou titres : Ménestrels, Troubadours, Skalds, Cantors et Ovates, entre autres options connexes.

De tels noms sont généralement interchangeables, mais c'est une façon d'utiliser les termes pour différencier les types de Bardes qui peuvent être disponibles dans une campagne (et ce n'est qu'une suggestion) :

Barde - le barde standard en tant que classe de base, l'interprète non magique, souvent assez voleur dans ses aptitudes.

Ménestrel - le barde en tant que sous-classe de Magicien.

Ovate - la sous-classe Barde Druidique, un terme non standard et plus obscur qui est techniquement assez précis, provenant de racines historiques druides/celtiques.

Cantor - le barde en tant que véritable sous-classe cléricale, typiquement une partie d'un clergé qui prépare et exécute la musique et certaines parties oratoires pendant le culte.

Les personnages Bardes Quasi-Classe peuvent utiliser n'importe quelle combinaison mentionnée ci-dessus en fonction de l'appariement de leur classe de base. En outre, Skald est un terme très probable qui pourrait fonctionner mieux pour les Barde-Guerrier (ou d'autres types de guerriers).

Gardez à l'esprit qu'il est toujours suggéré que le MJ s'en tienne à une seule version de la classe Barde. Les noms alternatifs suggérés peuvent encore être utilisés pour des variations basées sur des variantes de classe de combinée ou de quasi-classe afin de donner plus de saveur au jeu de rôle.

APPENDIX B – Combinaison d’ajustement d’Habilités

Ajustement d’Habilités de Voleur

Adjustments Selon Caractéristique et Armure

Pénalités ou Bonus	Pick Pockets	Crocheta ge	Désacti. Pièges	Déplac. Silent.	Se Cacher	Écouter	Grimper	Assassin Déguis.	Assassin Poison	Assassin Ombre	Barde Légende	Barde Déchiffre	Barde Acrob.	Ranger Pister
+/- 5 par bonus	Dex	Dex	Int	Dex	Int	Sag	For	Int	Int	Sag	Int	Int	Dex	Sag
Armure, Aucune	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	-	-	-	-	+10	-
Armure, Cuir (L)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Armure, Maille (M)	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-	-	-	-	-20	-
Armure, Plate (H)	-40	-40	-40	-40	-40	-	-40	-40	-	-	-	-	-40	-
Bouclier(+armure)	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-	-	-	-	-10	-

Si utilisation Supplément Armure, L = armure légère, M=armure moyenne, H= armure lourde (ou équivalente en fonction du poids)

Races de Base

Pénalités ou Bonus	Pick Pockets	Crocheta ge	Désacti. Pièges	Déplac. Silent.	Se Cacher	Écouter	Grimper	Assassin Déguis.	Assassin Poison	Assassin Ombre	Barde Légende	Barde Déchiffre	Barde Acrob.	Ranger Pister
Race, Nain	-	+5	+5	-	-	+5	-10	-5	-	-	+5	+5	-	-
Race, Elfe	-	-5	-5	+5	+5	+5	-	-	-	-	+10	+5	-	-
Race, Halfelin	+5	-	-	+5	+5	+5	-15	-	-	-	-	-	+10	-
Race, Humain	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Races Supplémentaires

Pénalités ou Bonus	Pick Pockets	Crocheta ge	Désacti. Pièges	Déplac. Silent.	Se Cacher	Écouter	Grimper	Assassin Déguis.	Assassin Poison	Assassin Ombre	Barde Légende	Barde Déchiffre	Barde Acrob.	Ranger Pister
Race, Gnome	+5	+5	-	-	+5	+5	-5	-5	+5	-	+5	+5	+5	-
Race, Half-Elf	-	-	-	+5	+5	+5	-	-	-	-	+5	-	-	-
Race, Half-Orc	-	-	+5	-	-	+5	+5	+10	+5	-	-5	-5	-5	-
Race, Half-Ogre	-5	-5	-5	-5	-5	+5	+15	-10	-	-5	-10	-10	-10	-

Supplément Nouvelles Races

Pénalités ou Bonus	Pick Pockets	Crocheta ge	Désacti. Pièges	Déplac. Silent.	Se Cacher	Écouter	Grimper	Assassin Déguis.	Assassin Poison	Assassin Ombre	Barde Légende	Barde Déchiffre	Barde Acrob.	Ranger Pister
Bisren	-10	-10	-10*	-20**	-20**	-	-	-20	-	-10	-	-	-10	-
Canein	-5	-	-	-	-	+10	-	-	-	+20	-	-	-	+20
Faune	-	-	-	+5	-	+5	-5	-	-	-	+5	+5	+5	-
Kappa	-	-	-	-10 ^w	-10 ^w	-	-	-5	-	-	-	-	-5	-
Phaerim	-	-	-	+10	+10	+5	-20	-10	-	-	-	-	+5	-

* Piège en extérieur, comme collet et fosse Bisren ont +10 bonus à la place. ** En extérieur Bisren n’ont pas de pénalité pour Déplacement Silencieux et Se Cacher.

^w En zone inondée (marais, étang, lac, etc.) Kappa ont +15 bonus à la place.

Supplément Montres comme Races

Pénalités ou Bonus	Pick Pockets	Crocheta ge	Désacti. Pièges	Déplac. Silent.	Se Cacher	Écouter	Grimper	Assassin Déguis.	Assassin Poison	Assassin Ombre	Barde Légende	Barde Déchiffre	Barde Acrob.	Ranger Pister
Gobelours	-	-	-	+20	+10	-	-	-10	-	+10	-10	-10	-5	+10
Homme-Caverne	-	-10	-10	+10	+10	-	+20	-	-	+10	-	-20	-	+10
Centaure	-20	-	-	-20	-20	-	-40*	-20**	-	-	+5	-	-20	-
Gnoll	-	-	-	-	-	+10	-	-10	-	+10	-5	-5	-5	+10
Goblin	-	+10	+10	-	-	-	-	-	+5	-	-	-	+5	-
Hobgoblins	-	-	+5	-	-	+5	-	-	-	+5	-	-	-	+5
Kobold	-	+5	+15	+5	+5	-	-	-10	+10	-	-	-	+10	-
Homme-lézard	-10	-10	-10	-	-	-	-	-20	-	-	-5	-5	-10	-
Ogre	-20	-20	-20	-10	-10	-	+10	-20	-10	-	-20	-20	-20	-
Orc	-	-	+5	-	-	+10	+10	+5	-	-	-10	-10	-5	-
Troglodyte	-	-	-	+10	+20	-	+10	-20	-	-	-10	-10	-10	-

* Centaurs ne peuvent grimper au sens traditionnel, modificateur est pour des situations d’escarpement, de corniche étroite, etc. Voir la description de la race.

** Un Centaure ne peut que se déguiser en un autre centaure (et la pénalité s’applique).

Open Game License

INTRODUCTION

Bardic Characters: A Basic Fantasy Supplement (hereinafter "the Supplement") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Designation of Open Game Content: The entire text of the Supplement (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game

Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006 Chris Gonnerman.

Bardic Characters: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2017 R. Kevin Smoot.

END OF LICENSE