

Barde

Qu'ils hurlent leur rage dans les bas-fonds d'une mégapole corrompue ou qu'ils fassent vibrer les cordes d'un luth arcanepunk sous la canopée d'une forêt ancestrale, les Bardes sont les gardiens des émotions de Sicard. Ils ne chantent pas pour divertir ; ils plient le Flux et le Myr par la vibration de leurs mots, de leurs instruments et de leur âme. Capables de capter la beauté tragique de ce monde pour insuffler l'espoir, d'envoûter l'esprit des tyrans ou de libérer des ondes de distorsion destructrices, ils dictent le tempo du monde. Mais manipuler le Flux a un coût : chaque accord de puissance déchire la chair du virtuose.

☐☐ Caractéristiques & Maîtrises

- **Crans de Santé (PV)** : 1d8 par niveau + dizaine de Constitution.
 - **Compétences de classe** : Baratin, Expression/Représentation, Perception, Histoire/Légendes.
 - **Maîtrises** : Armures légères, Armes courantes (pistolets légers, monolames de poing, dagues runiques), Instruments ésotériques et Amplificateurs de Flux.
-

☐☐ Compétence de Base : Le Prix du Flux

Toute magie exige un tribut charnel dans l'univers de Sicard. La résonance arcanique ne fait pas exception.

- **Le Prix (Passif)** : Toutes les capacités magiques, soniques ou occultes du Barde (marquées par le symbole ☐☐) possèdent **un coût en PV**. Ces points sont déduits instantanément de vos PV actuels lors de l'activation du pouvoir et ne peuvent être réduits par l'Armure, les boucliers ou la Protection.
-

⚙️ Compétence de Classe : Mélodie de Distorsion

Le Barde sait comment manipuler les ondes acoustiques et les courants du Myr pour modifier instantanément le rythme d'un affrontement, au détriment de sa propre santé.

- **Niv. 6** — **🎵 Mélodie de Distorsion (1 Action | Coût : 2 PV)** Utilisable **2x par repos court**. Vous émettez une impulsion de fréquences magiques ciblée dans un rayon de 6 mètres. Choisissez l'un des deux effets :
 - *Surcadence (Allié)* : Vous surchargez le système nerveux d'un compagnon d'une onde d'adrénaline. Il gagne immédiatement **+3 mètres de déplacement** et un bonus de **+10% d'Esquive** pour le round en cours.
 - *Désynchronisation (Ennemi)* : Vous saturez l'esprit et l'ouïe d'un ennemi d'un accord discordant. Il doit réussir un jet d'Esprit DD 25 sous peine de subir l'état **Ralenti** et d'être privé de sa capacité de Réaction pour 1 tour.
- **Niv. 10** — **Palier II** : Utilisable **3x par repos court**.
- **Niv. 18** — **Palier III** : Utilisable **4x par repos court** et le rayon d'action de l'onde s'étend à **9 mètres**.

📊 Tableau de Progression Complet (Niv. 1 à 20)

Niveau	Gain de Capacité
1	Styles de scène (Palier I) + Le Prix du Flux + Fréquence Résiduelle .
2	Choix de spécialisation (<i>Le Rhapsode, L'Envoûteur, Le Rockerboy</i>) + Choix de Modulateur.
3	Pouvoir de spécialisation.
4	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
5	Pouvoir de spécialisation.
6	Compétence de classe : Mélodie de Distorsion (Palier I).
7	Pouvoir de spécialisation.
8	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).

Niveau	Gain de Capacité
9	Amélioration du Style de scène (Palier II).
10	Amélioration de Mélodie de Distorsion (Palier II).
11	Pouvoir de spécialisation.
12	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
13	Pouvoir de spécialisation + Amélioration du Modulateur (Palier II).
14	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
15	Amélioration du Style de scène (Palier III).
16	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
17	Pouvoir de spécialisation.
18	Amélioration de Mélodie de Distorsion (Palier III).
19	Pouvoir de spécialisation.
20	Pouvoir Ultime de spécialisation.

☐☐ Capacité de Niveau 1 : Fréquence Résiduelle

- **Fréquence Résiduelle (Passif)** : Vos morceaux laissent une empreinte mystique curative dans l'air. Chaque fois que vous utilisez une capacité active de Barde qui vous demande de payer **Le Prix**, l'apaisement des flux vitaux fait que vous ou un allié ciblé à moins de 6 m regagnez instantanément **1 PV brut**.

☐☐ Styles de Scène (Choix au Niveau 1)

☐☐ Poète Mélancolique (Soutien / Synesthesia)

- **Niv. 1** : Vos structures rythmiques calment l'esprit de vos troupes. Vos alliés à moins de 6 m bénéficient d'un bonus permanent de **+5% à tous leurs jets de Sauvegarde**.
- **Niv. 9** : La protection spirituelle s'élargit. Le bonus de groupe passe à **+10% aux jets de Sauvegarde**.
- **Niv. 15** : 1×/tour (Action Libre), vous pouvez plier les lois du hasard : vous transférez le bonus de jet d'un allié pour l'offrir instantanément à un autre compagnon qui s'apprête à agir.

☐☐ Idole Insaisissable (Contrôle / Distraction)

- **Niv. 1** : Vos mouvements hypnotiques perturbent le ciblage ennemi. Les adversaires situés à moins de 3 m de vous subissent un malus de **-5% de Précision** lorsqu'ils tentent de vous frapper.
- **Niv. 9** : Votre silhouette semble osciller au rythme du Flux. Vous gagnez un bonus permanent de **+10% d'Esquive**.
- **Niv. 15** : 1×/combat (Réaction), lorsqu'une attaque ennemie s'apprête à vous toucher, vous pouvez libérer un mirage harmonique pour forcer l'attaquant à rater son coup.

☐☐ Troubadour de Discorde (DPS / Fureur)

- **Niv. 1** : Vous aimez la distorsion crasseuse et la puissance brute. Toutes vos attaques de mêlée ou vos capacités infligeant des dégâts soniques gagnent **+3 dégâts fixes** de base.
- **Niv. 9** : Le chaos vous nourrit. Chaque fois qu'un de vos alliés inflige une Réussite Critique, votre rage s'éveille et votre prochain jet d'attaque gagne un bonus de **+10% de Précision**.
- **Niv. 15** : La fureur de votre musique s'intensifie. Le bonus aux dégâts passe à **+9 dégâts fixes**.

☐☐ Spécialisations du Barde

☐☐ 1) Spécialisation : Le Rhapsode des Âmes (Spé Soutier)

Rôle : Protection de l'escouade, boucliers de résonance, cantiques de guérison, purification.

- **Niv. 2** — ☐☐ **Rempart Harmonique (1 Action | Coût : 2 PV)** :

“ Vous tissez une mélodie d'une pureté cristalline qui matérialise une barrière de Myr chatoyante autour d'un compagnon. Utilisable **2x par combat**. Portée 9 m. Protège la cible en absorbant les **1d10 prochains points de dégâts** physiques ou magiques subis

(dure 2 tours).

• **Niv. 3** — **□** **Écho d'Apaisement (1 Action | Coût : 2 PV) :**

“ Vous entonnez une complainte douce qui soulage les esprits et referme les plaies légères en zone.

Zone de 3 m de rayon à moins de 9 m. Tous les alliés se trouvant à l'intérieur réduisent les dégâts subis de **3 points** fixes et sont totalement immunisés aux états de Peur/Panique pendant 2 tours. Utilisable **1x par repos court**.

• **Niv. 5** — **□** **Cantique de la Sève (1 Action | Coût : 4 PV)** Une vague d'énergie vitale se répand à vos pieds. Zone de 4,5 m de rayon centrée sur vous. Tous les alliés pris dans l'onde récupèrent instantanément **2d6 PV** et voient leurs hémorragies stoppées. Utilisable **2x par repos court**.

• **Niv. 7** — **Cadence Protectrice (Passif) :** Vos accords constants renforcent l'aura de vos compagnons. Tous les alliés situés dans un rayon de 6 m autour de vous gagnent un bonus permanent de **+1 en Protection fixe** d'armure.

• **Niv. 11** — **□** **Suture Rythmique (Réaction | Coût : 3 PV) :**

“ Au moment précis où un allié subit un choc, vous libérez une note réflexe pour amortir instantanément l'impact.

Utilisable **2x par repos court**. Lorsqu'un allié à moins de 9 m subit des dégâts, vous réduisez instantanément la blessure de **15 points** fixes net.

• **Niv. 13** — **Rempart Supérieur (Passif) :** Améliore la capacité du niveau 2. La barrière de votre *Rempart Harmonique* absorbe désormais **2d10 points de dégâts** et offre l'immunité à l'état *Ralenti* tant que le bouclier tient.

• **Niv. 17** — **□** **Aria de Pureté (1 Action | Coût : 6 PV)** Un chant de renouveau absolu nettoie les corps. Tous les alliés dans un rayon de 9 m regagnent **2d8 PV** et sont immédiatement **purgés de tous leurs états négatifs** (*Poison, Hémorragie, Brûlure*). Utilisable **1x par repos long**.

• **Niv. 20** — **□** **Symphonie de la Renaissance (Ultime | 2 Actions | Coût : 10 PV | 1/jour) :**

“ Vous livrez votre chef-d'œuvre. Une vague de lumière et d'accords sacrés submerge la zone, défiant la mort elle-même.

Dure 3 tours complets. Zone de 9 m de rayon. Tous les alliés à l'intérieur gagnent **+20% de Défense**, une immunité totale aux altérations, et deviennent **strictement invulnérables aux Réussites Critiques**. De plus, l'éclat restaure 1 point de Durabilité d'armure à vos compagnons à chaque début de tour.

☐ 2) Spécialisation : L'Envoûteur des Échos (Spé Contrôle)

Rôle : Charms hypnotiques, illusions auditives, confusion mentale, paralysie par le son.

- **Niv. 2** — ☐ **Chant de la Sirène (1 Action | Coût : 2 PV) :**

“ Vous murmurez une mélodie lancinante directement à travers le canal audio ou l'esprit d'une cible, brisant ses intentions belliqueuses. Utilisable **2x par combat**. Portée 12 m. La cible doit tenter un test d'Esprit DD 25. En cas d'échec, elle subit l'état **Charmé** pendant 2 tours (incapable de mener la moindre action hostile contre vous).

- **Niv. 3** — ☐ **Murmure Synaptique (1 Action | Coût : 2 PV) :**

“ Vous projetez un mirage acoustique persistant qui sature les sens adverses. Zone de 3 m de rayon à moins de 12 m. Les ennemis présents doivent réussir un test d'Esprit DD 25 sous peine de perdre leurs repères tactiques, subissant un **Désavantage absolu sur leur Défense** pour le round en cours. Utilisable **2x par repos court**.

- **Niv. 5** — ☐ **Feedback Dououreux (1 Action | Coût : 3 PV)** Vous faites entrer en résonance destructive les implants ou les tympans de votre victime. Portée 9 m. Brûlée par la stridence du Flux, la cible subit une migraine effroyable qui lui inflige **1d6 dégâts Psychiques bruts par tour** pendant 3 tours complets. Par ailleurs, elle ne peut plus utiliser ses Réactions. Utilisable **2x par repos court**.
- **Niv. 7** — **Voix Spectrale (Passif) :** Votre voix semble venir de partout à la fois. Vos jets de Discrétion bénéficient d'un bonus permanent de **+15% de réussite**, et vous pouvez projeter vos sorts de contrôle depuis n'importe quel recoin sombre situé à moins de 15 m sans trahir votre position exacte.
- **Niv. 11** — ☐ **Dissonance Paralysante (1 Action | Coût : 4 PV)** Vous émettez une note de rupture nerveuse sur une cible à moins de 9 m. Elle doit surmonter un test d'Esprit DD 25 sous peine de subir l'état **Étourdi** pendant 1 tour complet, incapable de bouger ou d'agir. Utilisable **1x par repos court**.
- **Niv. 13** — **Écho Obsédant (Passif) :** Améliore la capacité du niveau 2. Même si une cible réussit son test d'Esprit contre votre *Chant de la Sirène*, le sifflement résiduel perturbe ses sens, lui infligeant un malus automatique de **-10% de Précision** pendant 2 tours.
- **Niv. 17** — ☐ **Chœur de la Démence (2 Actions | Coût : 6 PV)** Vous saturez les esprits d'ondes de folie pure. Zone de 6 m de rayon à moins de 9 m. Inflige **3d6 dégâts Psychiques**. Si deux ennemis touchés sont adjacents, la confusion les pousse à s'attaquer mutuellement lors de leur prochaine action (Esprit DD 25 pour résister). Utilisable **1x par repos long**.
- **Niv. 20** — ☐ **Danse de l'Oubli (Ultime | 2 Actions | Coût : 10 PV | 1/jour) :**

Vous libérez une onde harmonique totale qui efface la mémoire immédiate de vos proies.

Dure 3 tours complets. Tous les ennemis dans un rayon de 9 m perdent la notion du combat : ils oublient totalement qui sont leurs alliés. Ils attaquent la cible la plus proche d'eux au hasard (compagnon ou membre de votre groupe) et écotent d'un malus de **-20% à tous leurs jets de Précision et de Défense.**

☐ 3) Spécialisation : Le Rockerboy des Cendres (Spé DPS)

Rôle : Dégâts d'énergie et de son lourds, destruction d'armure, ondes de choc.

• Niv. 2 — ☐ Accord de Fracture (1 Action | Coût : 2 PV) :

“ Vous portez un coup chargé d'une distorsion si violente qu'elle fait vibrer les molécules de la cible jusqu'au point de rupture.

Utilisable **3x par repos court**. Attaque de mêlée ou à distance (Portée 12 m) infligeant $1d10 + (\text{Esprit} \div 10)$ dégâts d'Énergie/Sonique. L'impact pèle le blindage, réduisant de manière **définitive l'Armure fixe** de la cible de **-2 points**.

- **Niv. 3 — ☐ Lance Sonique (1 Action | Coût : 2 PV)** Vous condensez le son en un javelot acoustique subsonique. Portée 18 m. Inflige **1d8 dégâts Magiques/Soniques** et **ignore d'office 50% de l'Armure fixe** physique de la cible.
- **Niv. 5 — ☐ Vague de Distorsion (1 Action | Coût : 4 PV)** Vous libérez un accord d'une violence sismique. Zone de 4,5 m de rayon centrée sur vous. Inflige **2d8 dégâts d'Énergie/Sonique** à toutes les cibles. L'onde de choc applique l'état **Brûlure** ou **Hémorragie** (au choix, 1d6 par tour pendant 2 tours) tant la friction des ondes déchire la chair. Utilisable **2x par repos court**.
- **Niv. 7 — Rythme Effréné (Passif) :** Votre rage donne du punch à vos incantations. Vos attaques magiques ou capacités offensives bénéficient d'un bonus permanent de **+10% de chances de Coup Critique**.
- **Niv. 11 — ☐ Larsen en Chaîne (2 Actions | Coût : 4 PV)** Vous libérez un arc sonore destructeur sur une cible à moins de 12 m, infligeant **2d6 dégâts**. L'onde bondit ensuite automatiquement sur jusqu'à deux autres ennemis situés à moins de 3 m de la première cible, leur infligeant le même montant de dégâts. Utilisable **2x par repos court**.
- **Niv. 13 — Accord de Fracture Supérieur (Passif) :** Améliore la capacité du niveau 2. Les dégâts de l'*Accord de Fracture* passent à **2d10**. Il transperce la matière, **ignorant 100% de l'Armure fixe** de la cible et repoussant brutalement la cible de 3 mètres en arrière.
- **Niv. 17 — ☐ Clameur des Friches (2 Actions | Coût : 6 PV)** Vous invoquez une tempête de hurlements soniques qui s'abat du ciel. Zone de 6 m de rayon à moins de 15 m. Inflige **4d6 dégâts d'Énergie**. L'impact est si violent qu'il détruit instantanément tous

les abris physiques non magiques et applique l'état **À Terre** à toutes les cibles qui ratent un test de Physique DD 25. Utilisable **1x par repos long**.

- **Niv. 20** — **Concert de l'Apocalypse (Ultime | 2 Actions | Coût : 10 PV | 1/jour)** :

“ Vous ouvrez les vannes de votre instrument et de votre voix, libérant un cataclysme d'ondes pures qui atomise la matière.

Dure 3 tours complets. Un séisme acoustique d'un rayon de 9 m s'abat sur le champ de bataille. À l'activation, puis au début de chacun de vos tours, tous les ennemis pris dans la zone subissent automatiquement **3d10 dégâts d'Énergie bruts** (aucune armure ne protège contre la désintégration fréquentielle). Les survivants écopent d'un malus permanent de **-20% à tous leurs jets d'Attaque et de Défense**.

☐ Les Modulateurs de Flux (Choix d'Ancre au Niveau 2)

(Ce choix détermine comment le Barde canalise ses compositions arcaniques).

- **Modulateur de l'Églogue Pure (Soutien/Contrôle) :**
 - *Niv. 2 (Passif)* : Votre Flux est d'une grande douceur. Chaque fois que vous déclenchez votre *Fréquence Résiduelle* (Niv. 1), la cible regagne **2 PV au lieu de 1**.
 - *Niv. 13* : Le bonus passe à **4 PV**, et la portée maximale de votre *Mélodie de Distorsion* augmente de **+3 mètres**.
- **Modulateur du Riff Obsidionel (DPS) :**
 - *Niv. 2 (Passif)* : Votre Flux est instable et violent. Vous ajoutez **+1d4 dégâts d'Énergie** sur votre premier sort offensif réussi à chaque tour.
 - *Niv. 13* : Le bonus passe à **+1d6 dégâts d'Énergie**, et toutes vos capacités offensives repoussent désormais automatiquement les cibles de 1,5 m en arrière en raison du souffle cinétique.

Révision #2

Créé 15 mai 2026 23:38:51 par karubak

Mis à jour 15 mai 2026 23:44:28 par karubak