

DAREDEVIL

(BARDE)

Barde
Niveau

SORTS

Sorts Connus	Sort DD sauvegarde	Sorts par jour	=	Sorts de base	+	Sorts supp.
		0				CHA - 4 CHA - 8 CHA - 12
		1				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

DD de jet de sauvegarde d'un sort = 10 + CHA + niveau de sort

RISQUE D'ÉCHEC DES SORTS PROFANES

% Les bardes peuvent porter une armure légère sans encourir de risque d'échec des sorts.

PERFORMANCE DE BARDE

DUREE PAR JOUR Barde Niveau Divers

$$\text{trs} = 2 + \left(\frac{\text{CHA}}{2} \times 2 \right) + \text{CHA} +$$

Tours ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Aujourd'hui ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

VOLONTE JET DE SAUVEGARDE Niveau de barde

$$= 10 + \left(\frac{\text{CHA}}{2} \right) + \text{CHA}$$

Niveau 7 Activer ou changer de représentation bardique par une action de mouvement, à la place d'une action simple.

PERFORMANCES

CONTRE-CHANT

Contre les effets magiques qui dépendent du son.

Les alliés dans les 9m utilisent votre jet de Performance comme jet de sauvegarde

DISTRACTION

Contre les effets magiques qui dépendent de la vue.

Les alliés présents dans les 9m utilisent votre jet de performance à la

FASCINER AUDIENCE MAX Barde Niveau

$$= \frac{\text{CHA}}{3} \text{ (arrondi au supérieur)}$$

DERRING-DO Niveau de barde

$$+ = \left(\frac{\text{CHA}}{6} + 1 \right) \div 6$$

Bonus to allies' reflex saves, and double to Dexterity-based skills
Allies who move at least 10ft gain a dodge bonus to their AC

Niveau 3 INSPIRATION TALENTUEUSE

$$+ =$$

Niveau 6 SUGGESTION

Suggère une action à une créature fascinée

Niveau 8 CHANT FUNESTE

Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués

Niveau 9 INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES

2 x (d10 + CON) points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vigi

Niveau 12 REPRESENTATION APAISANTE

Soins de Groupe Critiques
Enlève les conditions Fatigué, Malade, et Secoué

Niveau 14 MELODIE EFFRAYANTE

Les ennemis sont effrayés et fuient devant votre performance

Niveau 15 INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES

+ 4 à tous les jets de sauvegarde
+ 4 à la CA

Niveau 18 SUGGESTION DE MASSE

Suggère des actions à des créatures déjà fascinées

Niveau 20 PERFORMANCE MORTELLE

Cause la mort d'un ennemi par un excès de Joie ou de Tristesse

SORTS CONNUS

0

1

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

AGILE

AGILE BONUS Barde Niveau Divers

$$+ = \left(\frac{\text{CHA}}{2} \right) +$$

Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks

CANNY FOE

Niveau MANOEUVRES DE COMBAT

2

6

10

14

18

+2

Bonus applies to CMB to attempt, and CMD to resist, any of your chosen manoeuvres.

DAUNTLESS

Niveau MORALE BONUS Barde Niveau

$$+ = \left(\frac{\text{CHA}}{4} + 2 \right) \div 4$$

Apply this bonus to saving throws against mind-affecting effects, including fear effects

SCOUNDREL'S FORTUNE

Niveau FORTUNE PER DAY

5

$$+ = \frac{\text{CHA}}{5}$$

Fortune Today

☐ ☐
☐ ☐

Roll the d20 twice for a skill check and take the better result

TOUCHE-À-TOUT

Niveau 10 Utiliser n'importe quelle compétence comme si vous étiez formé

Niveau 16 Toutes les compétences sont des compétences de classe

Niveau 19 Peut "Faire 10" avec n'importe quelle compétence