

DAREDEVIL

(BARDE)

Niveau
de Barde

SORTS

Sorts DD de sauvegarde Connus	Sorts du sort	Sorts par jour	=	Sorts + de base	Sorts supp. CHA - 4 CHA - 8 CHA - 12
		0			
		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	Niveau de Barde	Divers
trs	$= 2 + \left(\text{Niveau de Barde} \times 2 \right) + \text{CHA} +$	
Tours Aujourd'hui	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

VOLONTÉ JET DE SAUVEGARDE

	$= 10 + \left(\text{Niveau de Barde} \div 2 \right) + \text{CHA}$
--	--

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

Niveau
de Barde

	$= \text{Niveau de Barde} \div 3$	(arrondi au supérieur)
--	-----------------------------------	------------------------

DERRING-DO

Niveau de barde

+	$= \left(\text{Niveau de barde} + 1 \right) \div 6$
---	--

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

INSPIRATION TALENTUEUSE

Niveau 3	+	
----------	---	--

SUGGESTION

Niveau 6 Suggère une action à une créature fascinée

CHANT FUNESTE

Niveau 8 Les ennemis dans un rayon de 9m sont secoués

INSPIRER LA GRANDEUR MAX AFFECTES

Niveau 9		2 x (d10 + CON) points de vie temporaires, +2 à l'attaque, +1 aux jets de sauvegarde vig
----------	--	--

REPRESENTATION APAISANTE

Niveau 12 Soins de Groupe Critiques
Enlève les conditions Fatigué, Malade, et Secoué

MELODIE EFFRAYANTE

Niveau 14 Les ennemis sont effrayés et fuient devant votre performance

INSPIRATION HEROIQUE MAX AFFECTES

Niveau 15		+ 4 à tous les jets de sauvegarde + 4 à la CA
-----------	--	--

SUGGESTION DE MASSE

Niveau 18 Suggère des actions à des créatures déjà fascinées

PERFORMANCE MORTELLE

Niveau 20 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

Niveau
de Barde

Divers

+	$= \left(\text{Niveau de Barde} \div 2 \right) +$
---	--

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

CANNY FOE

MANOEUVRES DE COMBAT

Niveau 2

6

10

14

18

+2

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

DAUNTLESS

MORALE BONUS

Niveau
de Barde

Niveau 2

+	$= \left(\text{Niveau de Barde} + 2 \right) \div 4$
---	--

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

SCOUNDREL'S FORTUNE

FORTUNE PER DAY

Niveau
de Barde

Fortune
Today

Niveau 5

+	$= \text{Fortune Today} \div 5$
---	---------------------------------

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