

JUGGLER

(BARDE)

Barde
Niveau

SORTS CONNUS

SORTS

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

trs = 2 + (× 2) + CHA +
Tours ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐
Aujourd'hui ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

VOLONTE JET DE SAUVEGARDE Niveau de Barde
= 10 + (÷ 2) + 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 place d'un jet de sauvegarde

FASCINER Barde Niveau
AUDIENCE MAX
= ÷ 3 (arrondi au supérieur)

INSPIRER LE COURAGE

+ Bonus contre les effets de charme et de compulsion
Bonus à l'attaque et aux dommages

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 vigueur

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 bonus d'esquive 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

0

1

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

2

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

3

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

4

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

5

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

6

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

FAST REACTIONS

Niveau 1 **Deflect Arrows.** Once per round when you would normally be hit by an attack from a ranged weapon you can deflect it so it does no damage.

Niveau 5 **Snatch Arrows.** When using **Deflect Arrows** you may choose to catch the weapon instead of deflecting it.

Niveau 11 You can use **Deflect Arrows** or **Snatch Arrows** a second time each round (with a -5 penalty on your second attack roll)

Niveau 17 You can use **Deflect Arrows** or **Snatch Arrows** a third time each round (with a -10 penalty on your third attack roll)

COMBAT JUGGLING

Niveau 2 Can wield up to 3 Weapons or objects

6 Can wield up to 4 Weapons or objects

10 Can wield up to 5 weapons or objects

14 Can wield up to 6 weapons or objects

18 Can wield up to 7 Weapons or objects

EVASION

Niveau 2 **Evasion**, making a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a successful save does no damage.

Niveau 12 **Improved Evasion**, take half damage on a failed Reflex save.

TOUCHE-À-TOU

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