

# JUGGLER

(BARDE)

Barde  
Niveau

## SORTS CONNUS

### 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"/> <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

$$\text{trs} = 2 + ( \quad \times 2 ) + \text{CHA} + \quad$$

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

#### VOLONTE JET DE SAUVEGARDE

Niveau de Barde

$$\quad = 10 + ( \quad \div 2 ) + \text{CHA}$$

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 place d'un jet de sauvegarde

#### FASCINER AUDIENCE MAX

Barde  
Niveau

$$\quad = \quad \div 3 \quad (\text{arrondi au supérieur})$$

#### INSPIRER LE COURAGE

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

#### Niveau 3 INSPIRATION TALENTUEUSE

$$+ \quad$$

#### 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 vigueur

#### 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 bonus d'esquive 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

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-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