

# JUGGLER

(BARDE)

Barden-  
stufe

## BEKANNTE ZAUBER

## ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund-zauber + Bonuszauber
		0	CH -4 CH -8 CH -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"/>

RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad

## ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

% Barden in leichter Rüstung riskieren keine Zauberpatzer

## BARDENAUFTRITT

DAUER PRO TAG Barden-stufe Sonstiges

Runden = 2 + (  × 2 ) + CH +   
 Runden Heute ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

## WILLEN RETTUNGSWURF SG Bardenstufe

= 10 + (  ÷ 2 ) + CH

Stufe 7 Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion anstelle einer Standard-Aktion

## AUFTRITTE

### BANNLIED

Bannt auf Klang basierende, magische Effekte. Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitwurf (Auftreten) des Bardens als Rettungswurf

### ABLENKUNG

Bannt auf Sicht basierende magische Effekte. Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Bardens als RW.

### FASZINIEREN Barden-ANZ. KREATUREN stufe

=  ÷ 3 (aufrunden)

### LIED DES MUTES

+  Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht  
 Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schadenswürfe

### Stufe LIED DES ERFOLGS

3 +

### Stufe EINFÜLSTERUNG

6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

### Stufe KLAGELIED

8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

### Stufe LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE

9  2 × (W10 + KO) temporäre Trefferpunkte, +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH

### Stufe LIED DER FURCHT

14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

### Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE

15  + 4 auf alle Rettungswürfe  
 + 4 Ausweichbonus auf die RK

### Stufe MASSENEINFÜLSTERUNG

18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

### Stufe TÖDLICHE MELODIE

20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

0

1

☐☐☐

2

☐☐☐

3

☐☐☐

4

☐☐☐

5

☐☐☐

6

☐☐☐

## FAST REACTIONS

Stufe 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.

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

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

Stufe 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

Stufe 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

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

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

## TAUSENDSASSA

Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt