

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 Barden-
PRO TAG stufe Sonstiges

Runden = 2 + (× 2) + CH +

Runden ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐
Heute ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

WILLEN RETTUNGSWURF Barden SG

= 10 + (÷ 2) + CH

Stufe 7 Starte oder wechsele 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

LIED DES ERFOLGS

Stufe 3 +

EINFLÜSTERUNG

Stufe 6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

KLAGELIED

Stufe 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE

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

LIED DER FURCHT

Stufe 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE

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

MASSENEINFLÜSTERUNG

Stufe 18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

TÖDLICHE MELODIE

Stufe 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