

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 Fertigkeitswurf (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