



Barden-
stufe

BEKANNTE ZAUBER

0

1

2

3

4

5

6

ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber
		0		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		1		□ □ □ □
		2		□ □ □ □
		3		□ □ □ □
		4		□ □ □ □
		5		□ □ □ □
		6		□ □ □ □

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

Heute

$$\text{Runden} + \left(\frac{\text{Bardenstufe}}{2} \right) + \text{CH} + \dots$$

WILLEN RETTUNGSWURF (SG)

$$\text{Stufe} = 10 + \left(\frac{\text{Bardenstufe}}{2} \right) + \text{CH}$$

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 Barden als Rettungswurf

ABLENKUNG

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

FASZINIEREN Barden- ANZ. KREATUREN stufe

$$\text{Anzahl} = \frac{\text{Bardenstufe}}{3} \text{ (aufrunden)}$$

LIED DES MUTES

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

LIED DES ERFOLGS

$$\text{Stufe 3} + \dots$$

Stufe 6 EINFÜSTERUNG

Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

Stufe 8 KLAGE LIED

Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

Stufe 9 LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE

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

Stufe 12 ERFRISCHENDER AUFTRITT

Massen-Schwere Wunden heilen
Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkelnd

Stufe 14 LIED DER FURCHT

Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

Stufe 15 LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE

+4 auf Rettungswürfe
+4 RK (Ausweichbonus)

Stufe 18 MASSENEINFÜSTERUNG

Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

Stufe 20 TÖDLICHE MELODIE

Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

TEA CEREMONY

Spend 10 minutes preparing an elaborate tea ceremony, and 4 rounds per person performing the ceremony,
to grant your allies Inspire Courage, Inspire Competence, Inspire Greatness or Inspire Heroics for 10 minutes.

BARDENWISSEN

WISSEN
BONUS

Barden-
stufe

Sonstiges

$$\text{Wissen Bonus} = \left(\frac{\text{Bardenstufe}}{2} \right) + \dots$$

Apply this bonus to Craft (calligraphy), Diplomacy,
Knowledge (nobility) and one type of Performance
Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen

BEWANDERT

Stufe 2

+4

Bonus ist anwendbar bei Rettungswürfen gegen Bardenauftritt,
Schallangriffe und sprachabhängige Effekte

VIELSEITIGER AUFTRITT

Nutze Bonus anstelle von...

Nutze Bonus anstelle von...

☐ Schauspielkunst

Bluffen, Verkleiden

☐ Redekunst

Diplomatie, Motiv erkennen

☐ Komik

Bluffen, Einschüchtern

☐ Schlaginstrumente

Mit Tieren umgehen, Einschüchtern

☐ Tanzen

Akrobatik, Fliegen

☐ Gesang

Bluffen, Motiv erkennen

☐ Tasten-
instrumente

Diplomatie, Einschüchtern

☐ Saiteninstrumente

Bluffen, Diplomatie

☐ Blasinstrumente

Diplomatie, Mit Tieren umgehen

GELEHRTER

Stufe 5

10 NEHMEN
Beliebig oft
einsetzbar

20 NEHMEN PRO TAG Heute verwendet

□ □ □
□ □ □

TAUSENDSASSA

Stufe 10

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt