

ANIMAL SPEAKER

Barden-
stufe

(BARDE)

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"/>
		2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6		<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 $\frac{1}{2} + (\dots \times 2) + CH +$

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGSWURF Bardenstufe

$\dots = 10 + (\dots \div 2) + CH$

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 Fertigkeitswurf (Auftreten) des Bardens als Rettungswurf

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

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

Stufe 3 ERFRISCHENDER AUFTRITT
Use a performance roll to influence animals

Stufe 5 ATTRACT RATS
Summon 5 1w6 11 2W6 17 3w6 rats

Stufe 6 EINFLÜSTERUNG
Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

Stufe 8 KLAGELIED
Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

Stufe 9 LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE
 $2 \times (W10 + KO)$ temporäre Trefferpunkte,
+2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH

Stufe 12 ERFRISCHENDER AUFTRITT
Massen-Schwere Wunden heilen
Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkeln

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 MASSENEINFLÜSTERUNG
Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

Stufe 20 TÖDLICHE MELODIE
Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

BEKANNTE ZAUBER

0

Summon Nature's Ally I

1

☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally II

2

☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally III

3

☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally IV

4

☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally V

5

☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally VI

6

☐ ☐ ☐

BARDENWISSEN

WISSEN BONUS Barden-
stufe Sonstiges

$\dots = (\dots \div 2) +$ Diesen Bonus auf alle Wissensfertigkeiten anwenden
Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen

ANIMAL FRIEND

Stufe 1 ANIMAL TYPE
+4 to Handle Animal of a chosen type
These animals are at worst indifferent to the bard,
and never attack without provocation
Animal companions and magically controlled animals
must pass an opposed Charisma check to attack
Stufe 5 Speak With Animals at will for a chosen type

VIELSEITIGER AUFTRITT

Nutze Bonus anstelle von...
☐ Schauspielkunst Bluffen, Verkleiden
☐ Komik Bluffen, Einschüchtern
☐ Tanzen Akrobatik, Fliegen
☐ Tasten-
instrumente Diplomatie, Einschüchtern
Weitere:
☐
☐
☐

Nutze Bonus anstelle von...
☐ Redekunst Diplomatie, Motiv erkennen
☐ Schlaginstrumente Mit Tieren umgehen, Einschüchtern
☐ Gesang Bluffen, Motiv erkennen
☐ Saiteninstrumente Bluffen, Diplomatie
☐ Blasinstrumente Diplomatie, Mit Tieren umgehen

TAUSENDSASSA

Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt
Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten
Stufe 19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt