

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 BARDEN-
PRO TAG stufe Sonstiges

Runden $\times 2$ + CH +
Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGSWURF

Stufe Barden-
7 stufe = 10 + ($\div 2$) + 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 Fertigkeitwurf (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 EINFÜHRUNG

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 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 MASSENEINFÜHRUNG

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

☐ = ($\div 2$) +

Diesen Bonus auf alle Wissensfertigkeiten anwenden
Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen

ANIMAL FRIEND

Stufe 1 ANIMAL TYPE

1

5

7

11

+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