

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

$\frac{1}{2} = 10 + (\dots \div 2) + CH$

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 Barden als Rettungswurf

ABLENKUNG

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

$\frac{1}{2} 2 \times (W10 + KO)$ 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

$\frac{1}{2} +4$ 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

$\frac{1}{2} = (\dots \div 2) +$

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

ANIMAL FRIEND

Stufe 1 ANIMAL TYPE

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... | | Nutze Bonus anstelle von... |
|-------------------------------------------------|-----------------------------|--------------------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Schauspielkunst | Bluffen, Verkleiden | <input type="checkbox"/> Redekunst | Diplomatie, Motiv erkennen |
| <input type="checkbox"/> Komik | Bluffen, Einschüchtern | <input type="checkbox"/> Schlaginstrumente | Mit Tieren umgehen, Einschüchtern |
| <input type="checkbox"/> Tanzen | Akrobatik, Fliegen | <input type="checkbox"/> Gesang | Bluffen, Motiv erkennen |
| <input type="checkbox"/> Tasten- instrumente | Diplomatie, Einschüchtern | <input type="checkbox"/> Saiteninstrumente | Bluffen, Diplomatie |
| Weitere: | | <input type="checkbox"/> Blasinstrumente | Diplomatie, Mit Tieren umgehen |
| <input type="checkbox"/> | | | |
| <input type="checkbox"/> | | | |
| <input type="checkbox"/> | | | |

TAUSENDSASSA

Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt