



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  $\text{Runden} + (\text{Runden} \times 2) + \text{CH} +$   
Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

$\text{Stufe} = 10 + (\text{Stufe} \div 2) + \text{CH}$

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 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

$\text{Stufe} = \text{Stufe} \div 3$  (aufrunden)

### LIED DES MUTES

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

### LIED DES ERFOLGS

Stufe 3 +

### EINFLÜSTERUNG

Stufe 6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

### KLAGELIED

Stufe 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

### LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE

Stufe 9  $2 \times (W10 + KO)$  temporäre Trefferpunkte,  
+2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH

### ERFRISCHENDER AUFTRIFF

Stufe 12 Massen-Schwere Wunden heilen  
Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkelnd

### LIED DER FURCHT

Stufe 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

### LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE

Stufe 15 +4 auf Rettungswürfe  
+4 RK (Ausweichbonus)

### MASSENEINFLÜSTERUNG

Stufe 18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

### TÖDLICHE MELODIE

Stufe 20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

0

1

2

3

4

5

6

## 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

$\text{Stufe} = (\text{Stufe} \div 2) +$  Sonstiges

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 AUFTRIFF

Nutze Bonus anstelle von...

- ☐ Schauspielkunst  
☐ Komik  
☐ Tanzen  
☐ Tasten-  
instrumente

Bluffen, Verkleiden  
Bluffen, Einschüchtern  
Akrobatik, Fliegen  
Diplomatie, Einschüchtern

- ☐ Redekunst  
☐ Schlaginstrumente  
☐ Gesang  
☐ Saiteninstrumente  
☐ Blasinstrumente

Nutze Bonus anstelle von...

Diplomatie, Motiv erkennen  
Mit Tieren umgehen, Einschüchtern  
Bluffen, Motiv erkennen  
Bluffen, Diplomatie  
Diplomatie, Mit Tieren umgehen

## GELEHRTER

Stufe 5

10 NEHMEN  
Beliebig oft  
einsetzbar

20 NEHMEN PRO TAG  
☐ ☐ ☐

## TAUSENDSASSA

Stufe 10

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt