

SOUND STRIKER

(BARDE)

Barden-
stufe

ZAUBER

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

RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergad

ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

%

Barden in leichter Rüstung riskieren keine Zauberputzer

BARDENAUFTRITT

DAUER
PRO TAG

Barden-
stufe

Sonstiges

Runden $7 + (\times 2) + CH +$

Runden Heute

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

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

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 Fertigkeitswurf (Auftreten) des Bardens als Rettungswurf

ABLENKUNG

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

FASZINIEREN Barden-
ANZ. KREATUREN stufe

$= \div 3$ (aufrunden)

LIED DES MUTES

+

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

WORDSTRIKE

Stufe 3 Bardenstufe

Damage to object

$= 1d4 +$

(or half that to a living target)

WEIRD WORDS

Stufe 6

Damage to targets

$= 1d8 +$

CH

Affects a number of targets up to Bard Level (max 10)

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 AUFTRITT

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

BEKANNTE ZAUBER

0

1

2

3

4

5

6

BARDENWISSEN

WISSEN
BONUS

Barden-
stufe

Sonstiges

$= (\div 2) +$

Diesen Bonus auf alle Wissensfertigkeiten anwenden
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...

☐ 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

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