

# COURT BARD

Barden-  
stufe

## 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 BARDEN-SONSTIGES  
PRO TAG STUFE

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

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) BARDENSTUFE

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

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 Fertigkeitwurf (Auftreten) des Barden als Rettungswurf

### ABLENKUNG

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

FASZINIEREN BARDEN-  
ANZ. KREATUREN STUFE

=  $\div 3$  (aufrunden)

SATIRE BARDENSTUFE

$+ \text{input} = 1 + ( + 1 ) \div 6$

Penalty to enemies' attack, damage, saves against charm and fear

MOCKERY BARDENSTUFE

Stufe 3  $- \text{input} = ( + 5 ) \div 4$

Penalty to one enemy's Charisma-based checks and skills

Stufe 6 EINFÜSTERUNG

Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

Stufe 8 GLORIOUS EPIC

Cause enemies within 30ft to become flat-footed

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 Kränkelnd

Stufe 14 SCANDAL

Enemies are affected as if by Song Of Discord

Stufe 15 LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE

+4 auf Rettungswürfe  
+4 RK (Ausweichbonus)

Stufe 18 MASSENEINFÜSTERUNG

Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

Stufe 20 TÖDLICHE MELODIE

Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

## BEKANNTE ZAUBER

0

1

☐ ☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐ ☐

## HERALDIC EXPERTISE

EXPERTISE  
BONUS

=  $( \div 2 ) +$

Apply this bonus to Diplomacy, Knowledge (history),  
Knowledge (local) and Knowledge (nobility) checks

REROLL  
PRO TAG

=  $( \div 5 ) + 1$

Allows you to reroll one of these checks, but you  
must take the second result if you do

## BEWANDERT

Stufe 2

+4

Bonus ist anwendbar bei Rettungswürfen gegen Bardenauftritt,  
Schallangriffe und sprachabhängige Effekte

## VIELSEITIGER AUFTRITT

☐ Schauspielkunst

Nutze Bonus anstelle von...

Bluffen, Verkleiden

☐ Komik

Bluffen, Einschüchtern

☐ Tanzen

Akrobatik, Fliegen

☐ Tasten-  
instrumente

Diplomatie, Einschüchtern

Weitere:

☐

☐

☐

☐ Redekunst

Nutze Bonus anstelle von...

Diplomatie, Motiv erkennen

☐ Schlaginstrumente

Mit Tieren umgehen, Einschüchtern

☐ Gesang

Bluffen, Motiv erkennen

☐ Saiteninstrumente

Bluffen, Diplomatie

☐ Blasinstrumente

Diplomatie, Mit Tieren umgehen

## BREITES PUBLIKUM

	Stufe 1	Stufe 5	Stufe 10	Stufe 15	Stufe 20
Performance radius	9 m	40 ft	50 ft	18 m	
Performance cone		18 m	80 ft	100 ft	36m