

BARDE

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 PRO TAG Barden-
stufe Sonstiges

Runden = $2 + \left(\frac{\text{Bardenstufe}}{2} \times 2 \right) + \text{CH} +$

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

= $10 + \left(\frac{\text{Bardenstufe}}{2} \right) + \text{CH}$

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 Bardens als Rettungswurf

ABLENKUNG

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

FASZINIEREN Barden-
ANZ. KREATUREN stufe

= $\frac{\text{Bardenstufe}}{3}$ (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 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 alle Rettungswürfe
+ 4 Ausweichbonus auf die RK

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

= $\left(\frac{\text{Bardenstufe}}{2} \right) +$

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