

DIRGE 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

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

Runden Heute ☐

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) BARDENSTUFE

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

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 Barden als Rettungswurf

ABLENKUNG

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

FASZINIEREN BARDEN-
ANZ. KREATUREN STUFE

$\text{Anzahl} = \frac{\text{Stufe}}{3}$ (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

DANCE OF THE DEAD

Stufe 10 Create zombies or skeletons as Animate Dead

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 BARDEN-SONSTIGES
BONUS STUFE

$\text{Bonus} = \left(\frac{\text{Stufe}}{2} \right) +$ Diesen Bonus auf alle Wissensfertigkeiten anwenden
Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen

HAUNTED EYES

Stufe 2 +4 Bonus applies to saving throws against fear, energy drain,
death effects and necromancy

SECRETS OF THE GRAVE

Stufe 2 WISSEN BARDENSTUFE
BONUS $\text{Bonus} = \frac{\text{Stufe}}{2}$ Bonus applies to Knowledge (religion) checks made
to identify undead creatures and their abilities

A dirge bard may use mind-affecting spells to affect even mindless undead

At 2nd, 6th, 10th, 14th and 18th level, learn an extra necromancy spell from any arcane spell list

HAUNTING REFRAIN

Use Perform (keyboard) or Perform (percussion) in place of Intimidate to demoralise and opponent

Stufe 5 PERFORMANCE SAVING THROW
BONUS BARDENSTUFE DC BONUS BARDENSTUFE
 $\text{Performance Bonus} = \frac{\text{Stufe}}{2}$ $\text{Saving Throw DC Bonus} = \frac{\text{Stufe}}{5}$