

# DIRGE BARD

Barden-  
stufe

## ZAUBER

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

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

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 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

$= \div 3$  (aufrunden)

### LIED DES MUTES

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

### LIED DES ERFOLGS

Stufe 3 +

### Stufe 6 EINFÜSTERUNG

Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

### Stufe 8 KLAGELIED

Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

### Stufe 9 LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE

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

### Stufe 10 DANCE OF THE DEAD

Create zombies or skeletons as Animate Dead

### Stufe 12 ERFRISCHENDER AUFTRITT

Massen-Schwere Wunden heilen  
Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkelnd

### Stufe 14 LIED DER FURCHT

Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

### 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

9 9 9  
9 9 9  
9 9 9

2

9 9 9  
9 9 9  
9 9 9

3

9 9 9  
9 9 9  
9 9 9

4

9 9 9  
9 9 9  
9 9 9

5

9 9 9  
9 9 9  
9 9 9

6

9 9 9  
9 9 9  
9 9 9

## BARDENWISSEN

WISSEN BONUS Barden-  
stufe Sonstiges

$= ( \div 2 ) +$

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 BONUS Bardenstufe  
 $= \div 2$  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 BONUS Bardenstufe  
 $= \div 2$  SAVING THROW DC BONUS Bardenstufe  
 $= \div 5$