

# BARDE

Barden-  
stufe

## ZAUBER

Zauber Bekannt	Zauber Rettungs SG	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber
		0		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Zauber Rettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration  = CH + Zauber-  
stufe

### ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

% Barden können leichte Rüstungen tragen  
ohne Zauberpatzer zu riskieren,

## BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-  
PER DAY stufe Sonstiges

Runden  $7.2 + ( \times 2 ) + CH +$

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGS SG Bardenstufe

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

Stufe 7 Beginn oder Wechsel eines Bardenauftritts ist eine Bewegungsaktion  
(statt einer Standardaktion)

## AUFTRITTE

### Klanglied

Bannt auf Klang basierende magische Effekte.

Kreaturen innerhalb von 9m dürfen auf Auftreten (mit Werten des Bardens) anstelle eines Rettungswurfs würfeln.

### ABLENKUNG

Bannt auf Sicht basierende magische Effekte.

Kreaturen innerhalb von 9m dürfen auf Auftreten (mit Werten des Bardens) anstelle eines Rettungswurfs würfeln.

FASZINIEREN Barden-  
MAX. PUBLIKUM stufe

=  $\div 3$  (aufrunden)

### LIED DES MUTES

+ Bonus auf Rettungswürfe gegen Bezaubern und Flucht  
Bonus auf Angriffs- und Waffenschadenswürfen

### LIED DES ERFOLGS

Stufe 3 +

### EINFLÜSTERUNG

Stufe 6 Einem bereits faszinierten Gegner eine Handlung vorschlagen

### KLAGE LIED

Stufe 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

### LIED DER GRÖSSE MAX AFFECTED

Stufe 9  2 x (d10 + CON) temporary hit points,  
+2 attack, +1 fortitude save

### ERFRISCHENDER AUFTRITT

Stufe 12 Massen-Schwere Wunden heilen  
Hebt erschöpft, kränkelnd und erschüttert auf

### LIED DER FURCHT

Stufe 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

### LIED DES HELDENMUTES MAX. BEINFLUSST

Stufe 15  + 4 to all saving throws  
+ 4 dodge bonus to AC

### MASSENEINFLÜSTERUNG

Stufe 18 Bereits faszinierten Gegnern 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

WISSENS-  
BONUS

Barden-  
stufe

Sonstiges

= (  $\div 2$  ) +

Diesen Bonus auf alle Wissensproben anwenden  
Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen

## BEWANDERT

Stufe 2

+4

Bonus gilt für Rettungswürfe gegen Bardenauftritte, Schallangriffe und sprachabhängige Effekte

## VIELSEITIGER AUFTRITT

Nutze Bonus anstatt von...

- ☐ Schauspielkunst Bluffen, Verkleiden
- ☐ Komik Bluffen, Einschüchtern
- ☐ Tanzen Akrobatik, Fliegen
- ☐ Tasten-Instrumente Diplomatie, Einschüchtern

Sonstige:

☐

☐

☐

Nutze Bonus anstatt von...

- ☐ Redekunst Diplomatie, Motiv erkennen
- ☐ Schlaginstrumente Einschüchtern, Mit Tieren umgehen
- ☐ 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 genutzt

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

## TAUSENDSASSA

Stufe 10

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt