

Barden-
stufe

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber +	Bonuszauber
		0		CH 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"/>

Konzentration = CH + Zauber-
stufe

Ein Barde riskiert keine Zauberpatzer während er leichte Rüstung trägt.

DAUER PER DAY	Barden- stufe	Sonst. Mod.
------------------	------------------	-------------

$$\text{Runden} = 72 + (\quad \times 2) + \text{CH} +$$

Runden Heute

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{CH}$$

Stufe Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion.

FASZINIEREN Barden-
ANZ. KREATUREN stufe

$$\boxed{} = \div 3 \quad (\text{aufrunden})$$

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

Stile	
3	+

6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

8 Erschüttert Gegner innerhalb 9m

9	2 x (W10 + CON) temporäreTrefferpunkte, +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH
---	--

10 Create zombies or skeletons as Animate Dead

12 Massen-Schwere Wunden heilen
Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkelnd

14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

Stufe		
15		+4 auf Rettungswürfe +4 RK (Ausweichbonus)

18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

O

1

2

3

4

5

6

WISSEN
es Barden al
BONUS

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) +$$

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

Stufe

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

Stufe	BONUS
2	

$$2 \times \boxed{} = \underline{\hspace{2cm}} \div 2$$

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

Stufe	PERFORMANCE	BONUS
5		

$$\boxed{} = \div 2$$

SAVING THROW
DC BONUS B4

$$\boxed{} = \div 5$$

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