

SAVAGE SKALD

(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

Konzentration = CH + Zauber-
stufe

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

Ein Barde riskiert keine Zauberpatzer während er leichte Rüstung trägt.

BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-
PER DAY stufe Sonst. Mod.

Runden $72 + (\times 2) + CH +$

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

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

Stufe 7 Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion.

AUFTRITTE

BANNLIED

Bannt auf Sicht basierende, magische Effekte.

Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten) des Bardens als Rettungswurf

ABLENKUNG

Bannt auf Sicht basierende, magische Effekte.

Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten) des Bardens als Rettungswurf

INSPIRING BLOW

TEMPORARY HP

When you confirm a critical hit

TP = CH Also grant allies a +1 morale
bonus to a single attack roll

LIED DES MUTES

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

LIED DES ERFOLGS

Stufe 3 +

INCITE RAGE

Stufe 6 Enrage one target as long as they can hear you

KLAGELIED

Stufe 8 Erschüttert Gegner innerhalb 9m

LIED DER GRÖSSE MAX. AFFECTED

Stufe 9 $2 \times (W10 + CON)$ temporäre Trefferpunkte,
+2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH

SONG OF THE FALLEN

Stufe 10 Summon barbarians as a silver Horn Of Valhalla

13 Brass horn 16 Bronze horn 19 Iron horn

BERSERKERGANG

Stufe 12 Suppress pain, stunning, fear; DR 5/- (DR 10/- nonlethal)

12 1 target 15 2 targets 18 3 targets

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)

BATTLE SONG

Stufe 18 Enrage all allies within 30ft

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 Sonst. Mod.

$= (\div 2) +$ 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...		Nutze Bonus anstelle von...
<input type="checkbox"/> Schauspielkunst	Bluffen, Verkleiden	<input type="checkbox"/> Redekunst	Diplomatie, Motiv erkennen
<input type="checkbox"/> Komik	Bluffen, Einschüchtern	<input type="checkbox"/> Schlaginstrumente	Mit Tieren umgehen, Einschüchtern
<input type="checkbox"/> Tanzen	Akrobatik, Fliegen	<input type="checkbox"/> Gesang	Bluffen, Motiv erkennen
<input type="checkbox"/> Tasten- instrumente	Diplomatie, Einschüchtern	<input type="checkbox"/> Saiteninstrumente	Bluffen, Diplomatie
		<input type="checkbox"/> Blasinstrumente	Diplomatie, Mit Tieren umgehen

Weitere:

☐ ☐ ☐

GELEHRTER

Stufe 5 10 NEHMEN Beliebig oft einsetzbar 20 NEHMEN PRO TAG Heute verwendet ☐ ☐ ☐