



Barden-  
stufe

## BEKANNTE ZAUBER

## 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"/>

Zauberrettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration  = CH + Zauber-  
stufe

## ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

% Ein Barde riskierte keine Zauberpazier während er/sie  
leichte Rüstung trägt

## BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-  
PER DAY stufe Sonst. Mod.

Runden  $7 + ( \times 2 ) + CH +$

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGS SG Bardenstufe

= 10 + (  ÷ 2 ) + CH

Stufe 7 Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion,

## AUFTRITTE

### BANNLIED

Bannt auf Klang basierende, magische Effekte.

Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten) der

### ABLENKUNG

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

FASZINIEREN Barden-  
MAX. PUBLIKUM 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 AFFECTED

Stufe 9  2 x (w10 +  
KO  
) temporäre Lebenspunkte,

Stufe 12 **ERFRISCHENDER AUFTRITT**  
Massen kritische Würfel heilen  
heilt Erschöpfung, Kränkeld und erschüttert sein  
+2 Angriff, +1 Zähigkeitswurf 2 x (w10 +  
) temporäre Lebenspunkte,

Stufe 14 **LIED DER FURCHT**  
Gegner werden in Angst versetzt und fliehen  
(w10 + 1) temporäre Lebenspunkte,

### LIED DES HELDENMUTS MAX BENEFITUSSE

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

0

1

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

## TEA CEREMONY

Spend 10 minutes preparing an elaborate tea ceremony, and 4 rounds per person performing the ceremony,  
to grant your allies Inspire Courage, Inspire Competence, Inspire Greatness or Inspire Heroics for 10 minutes.

## BARDENWISSEN

WISSENS-  
BONUS

Barden-  
stufe

Sonst. Mod.

= (  ÷ 2 ) +

Apply this bonus to Craft (calligraphy), Diplomacy,  
Knowledge (nobility) and one type of Performance  
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...

☐ Schauspielkunst

Bluffen, Verkleiden

☐ Komik

Bluffen, Einschüchtern

☐ Tanzen

Akrobatik, Fliegen

☐ Tasten-  
Instrumente

Diplomatie, Einschüchtern

☐

Nutze Bonus anstelle von...

☐ Redekunst

Diplomatie, Motiv erkennen

☐ Schlaginstrumente

Mit Tieren umgehen, Einschüchtern

☐ 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