

# ANIMAL SPEAKER

Barden-  
stufe

(BARDE)

## 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"/>
		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"/>
		6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration  = CH + Zauber-  
stufe

## ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

% Barden in leichter Rüstung riskieren keine  
Zauberpatzer

## BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-  
PRO TAG stufe Sonstiges

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

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.

### LIED DES MUTES

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

### Stufe 3 ERFRISCHENDER AUFTRITT

Use a performance roll to influence animals

### Stufe 5 ATTRACT RATS

Summon 5 1w6 11 2W6 17 3w6 rats

### Stufe 6 EINFÜSTERUNG

Einem bereits faszinierten Gegner eine Handlung vorschlagen

### Stufe 8 KLAGELIED

Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

### Stufe 9 LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE

2 x (W10 + KO) temporäre Trefferpunkte,  
+2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH

### 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

Summon Nature's Ally I

1

☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally II

2

☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally III

3

☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally IV

4

☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally V

5

☐ ☐ ☐

Summon Nature's Ally VI

6

☐ ☐ ☐

## BARDENWISSEN

WISSEN  
BONUS

Barden-  
stufe Sonstiges

= (  $\div 2$  ) +

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

## ANIMAL FRIEND

Stufe ANIMAL TYPE

1

5

7

11

+4 to Handle Animal of a chosen type

These animals are at worst indifferent to the bard,  
and never attack without provocation

Animal companions and magically controlled animals  
must pass an opposed Charisma check to attack

Stufe

5

Speak With Animals at will for a chosen type

## VIELSEITIGER AUFTRITT

Nutze Bonus anstelle von...

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

Weitere:

- ☐
- ☐
- ☐

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

## TAUSENDSASSA

Stufe

10

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe

16

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe

19

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt