

# SOUND STRIKER

(BARDE)

Barden-  
stufe

## ZAUBER

| Bekannte<br>Zauber | RW gegen<br>Zauber | Zauber<br>pro Tag | = Grund-<br>zauber | + Bonuszauber  |
|--------------------|--------------------|-------------------|--------------------|--|
|                    |                    | 0                 |                    | CH - 4<br>CH - 8<br>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"/>                          |

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

Runden ☐ ☐ ☐ ☐  
Heute ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

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

Stufe 7 Starte oder wechsele 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 Bardens als Rettungswurf

### ABLENKUNG

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

FASZINIEREN Barden-  
ANZ. KREATUREN stufe

=  $\div 3$  (aufrunden)

### LIED DES MUTES

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

Stufe 3 WORDSTRIKE Bardenstufe  
Damage to object = 1d4 + (or half that to a  
living target)

Stufe 6 WEIRD WORDS  
Damage to targets = 1d8 + CH Affects a number of  
targets up to Bard Level (max 10)

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 MASSENEINFLÜSTERUNG  
Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

Stufe 20 TÖDLICHE MELODIE  
Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

## BEKANNTE ZAUBER

0

1

2

3

4

5

6

## BARDENWISSEN

WISSEN Barden-  
BONUS stufe Sonstiges

= (  $\div 2$  ) + 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-<br>instrumente | Diplomatie, Einschüchtern   | <input type="checkbox"/> Saiteninstrumente Bluffen, Diplomatie               |
|   |                             | <input type="checkbox"/> Blasinstrumente Diplomatie, Mit Tieren umgehen      |

Weitere:

☐ ☐ ☐

## GELEHRTER

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

## TAUSENDSASSA

Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt