

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

% Barden in leichter Rüstung riskieren keine
Zauberpatzer

BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-
PER DAY stufe Sonst.

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

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 Fertigkeitswurf (Auftreten) des Barden 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.

$= (\div 2) +$

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...

- ☐ 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

GELEHRTER

Stufe 5

10 NEHMEN
Beliebig oft
einsetzbar

20 NEHMEN PRO TAG

Heute verwendet

☐ ☐ ☐