

# BARDE

Barden-  
stufe

## ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber
		0		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		1		□ □ □ □
		2		□ □ □ □
		3		□ □ □ □
		4		□ □ □ □
		5		□ □ □ □
		6		□ □ □ □

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 = 2 + (  × 2 ) + CH +

Runden      
Heute

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

= 10 + (  ÷ 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 Fertigkeitwurf (Auftreten) des Barden als Rettungswurf

### ABLENKUNG

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

FASZINIEREN Barden-  
ANZ. KREATUREN 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. BEINFLUSSTE

Stufe 9  2 × (W10 + KO) temporäre Trefferpunkte,  
+2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH

### ERFRISCHENDER AUFTRITT

Stufe 12 Massen-Schwere Wunden heilen  
Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkelnd

### LIED DER FURCHT

Stufe 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

### LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE

Stufe 15  + 4 auf alle Rettungswürfe  
+ 4 Ausweichbonus auf die RK

### MASSENEINFLÜSTERUNG

Stufe 18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

### 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

Sonstiges

= (  ÷ 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

□ □ □  
□ □ □

## TAUSENDSASSA

Stufe 10

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt