



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"/>

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

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

= 10 + (÷ 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) der

ABLENKUNG

Bannt auf Sicht basierende, magische Effekte.
Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten) der

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 Gegner eine Handlung vorschlagen

KLAGELIED

Stufe 8 Erschüttert Gegner innerhalb 9m

LIED DER GRÖSSE MAX. AFFECTED

Stufe 9 2 × (W10 + CON) 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 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.
des Barden als Rettungswurf

BARDENWISSEN

WISSEN
BONUS

Barden-
stufe

Sonst.

= (÷ 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
☐ Komik
☐ Tanzen
☐ Tasten-
instrumente

Bluffen, Verkleiden
Bluffen, Einschüchtern
Akrobatik, Fliegen
Diplomatie, Einschüchtern

- ☐ Redekunst
☐ Schlaginstrumente
☐ Gesang
☐ Saiteninstrumente
☐ Blasinstrumente

Nutze Bonus anstelle von...

Diplomatie, Motiv erkennen
Mit Tieren umgehen, Einschüchtern
Bluffen, Motiv erkennen
Bluffen, Diplomatie
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