

SANDMAN (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 + ☐ Sneakspell
Bonus

ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

% Barden in leichter Rüstung riskieren keine
Zauberpatzer

BARDENAUFTRITT

DAUER
PRO TAG

Barden-
stufe

Sonstiges

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

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 Fertigkeitwurf (Auftreten) des Bardens als Rettungswurf

ABLENKUNG

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

FASZINIEREN Barden-
ANZ. KREATUREN stufe

$= \div 3$ (aufrunden)

STEALSPELL

Steal a spell from one target, and cast it while still performing

LIED DES ERFOLGS

Stufe 3 $+$ ☐

SLUMBER SONG

Stufe 6 Versetzt eine bereits faszinierte Kreatur in den Schlaf

KLAGELIED

Stufe 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

DRAMATIC SUBTEXT

Stufe 9 Cast a spell without obvious visible or audible components
Use for two rounds before casting the spell

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

GREATER STEALSPELL

Stufe 15 When a target fails its save against Stealspell, you learn
their spell resistance and all their prepared spells.
Instead of taking a spell you may steal spell resistance
equal to half your bard level.

MASS SLUMBER SONG

Stufe 18 Versetzt eine bereits faszinierte Kreatur in den Schlaf

SPELL CATCHING

Stufe 20 Absorb a spell targeting you, and immediately recast it
or any spell you know of that level or lower

BEKANNTE ZAUBER

0

1

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

ZAUBER STEHLEN

STOLEN SPELL

Stufe ☐

If the target fails their will save, you may steal:
• Named spell (fails if they don't have the spell)
• Random spell up to the highest level you can cast
You must cast the spell while still performing

You can only hold one stolen spell at once

MASTER OF DECEPTION

DECEPTION
BONUS

Barden-
stufe

Sonstiges

$= (\div 2) +$

Apply this bonus to Bluff,
Sleight of Hand and Stealth

SNEAKSPELL

Stufe

2

+1

Spell DC against a flat-footed target

10

+2

18

+3

Stufe

6

+2

To overcome spell resistance

14

+4

BEWANDERT

Stufe

2

+4

Bonus ist anwendbar bei Rettungswürfen gegen Bardenauftritt,
Schallangriffe und sprachabhängige Effekte

Fallengespür

FALLENGESPÜR
BONUS

Barden-
stufe

Sonstiges

Stufe

3

$= (\div 3) +$

Apply this bonus to reflex saves against traps
and dodge AC to avoid traps

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
BONUS

Barden-
stufe

Sonstiges

Stufe

5

$= (\div 5) +$

Schadensbonus beim Flankieren oder wenn der
GE-Bonus des Gegners zur RK ignoriert wird

TAUSENDSASSA

Stufe

10

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe

16

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe

19

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt