

STREET PERFORMER

(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

ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

%

Barden in leichter Rüstung riskieren keine
Zauberpatzer

BARDENAUFTRITT

DAUER
PRO TAG

Barden-
stufe

Sonstiges

Runden $\frac{1}{2} + (\times 2) + CH +$

Runden
Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

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

Stufe 7 Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion,
anstelle einer Standard-Aktion

AUFTRITTE

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)

DISAPPEARING ACT

HIDDEN ALLIES Bardenstufe

$= (+ 1) \div 6$

Allies are treated as invisible; cannot include yourself

Stufe 3 HARMLESS PERFORMER

Enemies that fail a will save cannot attack the Bard
Concentration allows a spell to affect a different target

Stufe 6 EINFLÜSTERUNG

Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

Stufe 8 KLAGELIED

Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

Stufe 9 MADCAP PRANK

☐ Blind ☐ Dazzled ☐ Taub
☐ Entangled ☐ Fall prone ☐ Nauseated

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 SLIP THROUGH THE CROWD

Allies affected by Disappearing Act gain Greater Invisibility

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

☐ ☐ ☐

STREETWISE

STREETWISE
BONUS

Barden-
stufe

Sonstiges

Applies to • Bluff, Disguise and Knowledge (local)
• Sleight of Hand, Diplomacy, and Intimidate
checks made to influence a crowd
• Diplomacy checks to gather information

$= (\div 2) +$

GLADHANDLING

Earn double money from a public performance

Use Bluff in place of Diplomacy to improve a creature's attitude for 1 minute; after that, their attitude worsens

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

☐

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

QUICK CHANGE

Stufe

5

TAKE 20
PRO TAG

Barden-
stufe

$= (+ 1) \div 6$

Don as disguise as a standard action, with a -5 penalty
Take 10 on Bluff and Disguise checks
Take 20 on Bluff and Disguise checks (limited uses)
Use Bluff to create a diversion to hide as a swift action

TAUSENDSASSA

Stufe

10

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe

16

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe

19

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt