

# 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  $2 + ( \quad \times 2 ) + CH +$

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

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

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

$= \quad \div 3$  (aufrunden)

### DISAPPEARING ACT

HIDDEN ALLIES Bardenstufe

$= ( \quad + 1 ) \div 6$

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

$= ( \quad \div 2 ) +$

## 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

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

$= ( \quad + 1 ) \div 6$

## TAUSENDSASSA

Stufe

10

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe

16

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe

19

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt