

# 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 + ( ☐ × 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 Fertigkeitswurf (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

= ☐ ÷ 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

☐ = ( ☐ ÷ 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 ☐ = ( ☐ ÷ 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 ☐ = ( ☐ ÷ 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