

ARCHIVIST

(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"/>
		6		<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 $\frac{1}{2} + (\quad \times 2) + \text{CH} +$

Runden ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐
Heute ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

$= 10 + (\quad \div 2) + \text{CH}$

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) des Bardens als Rettungswurf

ABLENKUNG

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

FASZINIEREN Barden-
ANZ. KREATUREN ANZ. KREATUREN stufe

$= \quad \div 3$ (aufrunden)

NATURALIST Bardenstufe

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

Bonus to AC and attack rolls against an identified creature
Granted to allies within 30ft who can see and hear you

Stufe 3 LIED DES ERFOLGS

+

Stufe 6 EINFLÜSTERUNG

Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

Stufe 6 LAMENTABLE BELABOURMENT

Daze or confuse one already fascinated creature

Stufe 8 KLAGELIED

Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

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 LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE

+4 auf Rettungswürfe
+4 RK (Ausweichbonus)

Stufe 18 PEDANTIC LECTURE

Daze, confuse or put to sleep already fascinated creatures

Stufe 20 TÖDLICHE MELODIE

Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

BEKANNTE ZAUBER

0

1

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

2

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

3

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

4

☐☐☐
☐☐☐

5

☐☐☐
☐☐☐

6

☐☐☐
☐☐☐

BARDENWISSEN

WISSEN
BONUS

Barden-
stufe

Sonstiges

$= (\quad \div 2) +$

Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen

GELEHRTER

Take 20 on any Knowledge skill roll

Stufe 2

TAKE 20
PRO TAG

Barden-
stufe

Heute verwendet

$+ \quad = (\quad + 4) \div 6$

☐☐
☐☐

MAGIC LORE

Take 10 on Spellcraft checks to identify magic items or decipher scrolls.

Stufe 2

Disarm magical traps as a Rogue.

+4

Bonus to saving throws against magical traps, language-dependent effects,
symbols, glyphs and magic writings.

TAUSENDSASSA

Stufe 5

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 11

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 17

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt

PROBABLE PATH

Take 10 on any d20 roll

Stufe 10

TAKE 10
PRO TAG

Barden-
stufe

Heute verwendet

$+ \quad = (\quad - 7) \div 3$

☐☐
☐☐