

# 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"/>
		6		<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 wechsele 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 Aufttrittwurf 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