

# ARCHIVIST (BARDE)

Barden-  
stufe

## ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber CH - 4 CH - 8 CH - 12
		0		
		1		<input type="checkbox"/>
		2		<input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/>
		4		<input type="checkbox"/>
		5		<input type="checkbox"/>
		6		<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  $\div 2 + ( \quad \times 2 ) + \text{CH} +$

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 Auftrittswurf des Bardens als RW.

FASZINIEREN Barden-  
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

$+ \quad$

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 Kränkeln

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

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

Heute verwendet

☐☐☐  
☐☐☐

## 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

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

Heute verwendet

☐☐☐  
☐☐☐