

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"/> <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 Barden-
PRO TAG stufe Sonstiges

$\text{Runden} + \left(\text{Runden} \times 2 \right) + \text{CH} +$

Runden Heute ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Heute ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

$\text{Stufe} = 10 + \left(\text{Stufe} \div 2 \right) + \text{CH}$

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 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

$\text{ANZ. KREATUREN} = \text{Stufe} \div 3$ (aufrunden)

NATURALIST Bardenstufe

$\text{Stufe} + \text{Stufe} = \left(\text{Stufe} + 1 \right) \div 6$

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

Stufe LIED DES ERFOLGS

3 $\text{Stufe} + \text{Stufe}$

Stufe EINFLÜSTERUNG

6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

Stufe LAMENTABLE BELABOURMENT

6 Daze or confuse one already fascinated creature

Stufe KLAGELIED

8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT

12 Massen-Schwere Wunden heilen
Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkelnd

Stufe LIED DER FURCHT

14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE

15 $\text{Stufe} + 4$ auf Rettungswürfe
 $+ 4$ RK (Ausweichbonus)

Stufe PEDANTIC LECTURE

18 Daze, confuse or put to sleep already fascinated creatures

Stufe TÖDLICHE MELODIE

20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

BEKANNTE ZAUBER

0

1

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

2

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

3

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

4

☐☐☐
☐☐☐

5

☐☐☐
☐☐☐

6

☐☐☐
☐☐☐

BARDENWISSEN

WISSEN
BONUS

Barden-
stufe

Sonstiges

$\text{WISSEN BONUS} = \left(\text{Stufe} \div 2 \right) +$ Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen

GELEHRTER

Take 20 on any Knowledge skill roll

Stufe
2

TAKE 20
PRO TAG

Barden-
stufe

$\text{Stufe} + \text{Stufe} = \left(\text{Stufe} + 4 \right) \div 6$

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

$\text{Stufe} + \text{Stufe} = \left(\text{Stufe} - 7 \right) \div 3$

Heute verwendet

☐☐☐
☐☐☐