SANDMAN
(BARD)

Barden-stufe

ZAUBER

Zauber Bekannt	Zauber Rettungs SG		Zauber pro Tag	= Grund-zauber	+ Bonuszauber (CH / CH - 4 / CH - 8 / CH - 12)
		0			
		1			
		2			
		3			
		4			
		5			
		6			

Spell Save DC = 10 + CHA + Spell Level + Sneak Spell

Konzentration [ ] = CH + _____ Zauber-stufe

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

[ ] % Bards can wear light armour without risking spell failure.

BARDENAUFTRITT

DAUER PER DAY

[ ] Runden = 3 + (Barden-stufe × 2) + CH + Sonstiges

Runden Heute

WILLEN RETTUNGS SG

[ ] = 10 + (Bardenstufe ÷ 2) + CH

Stufe 7 Begin or switch a bardic performance as a move action, rather than as a standard action.

AUFTRITTE

BANNLIED
Bannt auf Klang basierende magische Effekte.Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.

ABLENKUNG
Bannt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.

FASZINIEREN MAX. PUBLIKUM

[ ] = Barden-stufe ÷ 3 (aufrunden)

STEALSPELL
Steal a spell from one target, and cast it while still performing ▶

Stufe 3 **LIED DES ERFOLGS** [ ] +

Stufe 6 **SLUMBER SONG**
Put one already fascinated creature to asleep

Stufe 8 **KLAGELIED**
Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

Stufe 9 **DRAMATIC SUBTEXT**
Cast a spell without obvious visible or audible components
Use for two rounds before casting the spell

Stufe 12 **ERFRISCHENDER AUFTRITT**
Mass Cure Serious Wounds
Removes the fatigued, sickened and shaken conditions

Stufe 14 **LIED DER FURCHT**
Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

Stufe **GREATER STEALSPELL**
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. ▶

alty for riding bareback

Stufe 18 **MASS SLUMBER SONG**
Put already fascinated creatures to sleep

Stufe 20 **SPELL CATCHING**
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

STEAL SPELL

STOLEN SPELL Stufe [ ]

You can only hold one stolen spell at once

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

MASTER OF DECEPTION

DECEPTION BONUS

[ ] = (Barden-stufe ÷ 2) + Sonstiges

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 applies to saving throws against Bardic Performance, sonic and language-dependent effects.

TRAP SENSE

Stufe 3 **TRAP SENSE** BONUS [ ] = (Barden-stufe ÷ 3) + Sonstiges

Apply this bonus to reflex saves against traps and dodge AC to avoid traps

HINTERHÄLTIGER ANGIFF

Stufe 5 **SNEAK ATTACK** BONUS [ ] = (Barden-stufe ÷ 5) + Sonstiges

Damage bonus when flanking or opponent is denied his DEX bonus to AC.

TAUSENDSASSA

Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt