

SOUND STRIKER

(BARD)

Barden-
stufe

ZAUBER

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

Zauber Rettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration = CH + Zauber-
stufe

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

% Bards can wear light armour without risking
spell failure.

BARDENAUFTRITT

DAUER PER DAY Barden-
stufe Sonstiges

Runden $7.2 + (\times 2) + CH +$

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGS SG Bardenstufe

= 10 + ($\div 2$) + 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 Barden-
stufe MAX. PUBLIKUM

= $\div 3$ (aufrunden)

LIED DES MUTES

+ Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht
Bonus auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe

Stufe 3 WORDSTRIKE Bardenstufe
Damage to object = 1W% $\div 4$ W% (or half that to a
living target)

Stufe 6 WEIRD WORDS Affects a number of
Damage to targets = 1W% $\div 8$ W% targets up to the
Bard's Level

Stufe 8 KLAGELIED
Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

Stufe 9 LIED DER GRÖSSE MAX AFFECTED
2 x (W% $\div 10$ W% + CON) temporary hit points, +2 attack, +1 fortitude save

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 LIED DES HELDENMUTES MAX. BEINFLUSST
+4 auf Rettungswürfe
+4 RK (Ausweichbonus)

Stufe 18 MASSENEINFLÜSTERUNG
Bereits faszinierten Gegnern eine Handlung vorschlagen

Stufe TÖDLICHE MELODIE
20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

BEKANNTE ZAUBER

0

1

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

BARDENWISSEN

WISSENS-
BONUS

Barden-
stufe

Sonstiges

= ($\div 2$) +

Diesen Bonus auf alle Wissensfertigkeiten anwenden
Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen

BEWANDERT

Stufe 2

+4

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

VIELSEITIGER AUFTRITT

Nutze Bonus anstatt von...

- ☐ Schauspielkunst
- ☐ Komik
- ☐ Tanzen
- ☐ Tasten-
Instrumente

Bluff, Disguise
Bluff, Intimidate
Acrobatics, Fly
Diplomacy, Intimidate

Sonstige:

☐

☐

☐

Nutze Bonus anstatt von...

- ☐ Redekunst
- ☐ Schlaginstrumente
- ☐ Gesang
- ☐ Saiteninstrumente
- ☐ Blasinstrumente

Diplomacy, Sense Motive
Handle Animal, Intimidate
Bluff, Sense Motive
Bluff, Diplomacy
Diplomacy, Handle Animal

GELEHRTER

Stufe 5

10 NEHMEN
Beliebig oft
einsetzbar

20 NEHMEN PRO TAG Heute genutzt

☐ ☐ ☐

TAUSENDSASSA

Stufe 10

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt