

BARDE

Barden-
stufe

ZAUBER

Zauber Bekannt	Zauber Rettungs SG	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	Bonuszauber
		0		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4		<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"/> <input type="checkbox"/>

Zauber Rettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration = CH + Zauber-
stufe

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

% Bards can wear light armour without risking spell failure.

BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-
PER DAY stufe Sonstiges

Runden = 2 + (× 2) + CH +

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGS SG Bardenstufe

= 10 + (÷ 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-
MAX. PUBLIKUM stufe

= ÷ 3 (aufrunden)

LIED DES MUTES

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

LIED DES ERFOLGS

Stufe 3 +

EINFLÜSTERUNG

Stufe 6 Einem bereits faszinierten Gegner eine Handlung vorschlagen

KLAGELIED

Stufe 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

LIED DER GRÖSSE MAX AFFECTED

Stufe 9 2 × (W% d10W% + CON) temporary hit points, ☐ attack, +1 fortitude save

ERFRISCHENDER AUFTRITT

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

LIED DER FURCHT

Stufe 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

LIED DES HELDENMUTES MAX. BEINFLUSST

Stufe 4 auf alle Rettungswürfe
+ 4 Ausweichbonus auf die RK

MASSENEINFLÜSTERUNG

Stufe 18 Bereits faszinierten Gegnern eine Handlung vorschlagen

TÖDLICHE MELODIE

Stufe 20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

BEKANNTE ZAUBER

0

1

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

BARDENWISSEN

WISSENS-
BONUS

Barden-
stufe

Sonstiges

= (÷ 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 Bluff, Disguise
- ☐ Komik Bluff, Intimidate
- ☐ Tanzen Acrobatics, Fly
- ☐ Tasten-Instrumente Diplomacy, Intimidate

Sonstige:

- ☐
- ☐ attack, +1 fortitude save
- ☐

Nutze Bonus anstatt von...

- ☐ Redekunst Diplomacy, Sense Motive
- ☐ Schlaginstrumente Handle Animal, Intimidate
- ☐ Gesang Bluff, Sense Motive
- ☐ Saiteninstrumente Bluff, Diplomacy
- ☐ Blasinstrumente 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