

SANDMAN (BARD)

Barden-
stufe

ZAUBER

Zauber Bekannt	Zauber Rettungs SG	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	Bonuszauber + 12
		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"/>

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

Konzentration = CH + Zaubers-
stufe

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

% Ein Barde riskierte keine Zauberpaafter während er leichte Rüstung Trägt

BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-
PER DAY stufe Sonstiges

Runden + (× 2) + CH +

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGS SG Bardenstufe

= 10 + (÷ 2) + CH

Stufe 7 Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion,

AUFTRITTE

BANNLIED

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

ABLENKUNG

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

FASZINIEREN Barden-
MAX. PUBLIKUM stufe

= ÷ 3 (aufrunden)

STEALSPELL

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

LIED DES ERFOLGS

Stufe 3 +

SLUMBER SONG

Stufe 6 Put one already fascinated creature to asleep

KLAGELIED

Stufe 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

DRAMATIC SUBTEXT

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

ERFRISCHENDER AUFTRITT

Stufe 12 Massen kritische Wunden heilen heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein

LIED DER FURCHT

Stufe 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

GREATER STEALSPELL

Stufe 15 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.

MASS SLUMBER SONG

Stufe 18 Put already fascinated creatures to sleep

SPELL CATCHING

Stufe 20 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 Sonstiges

= (÷ 2) +

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.

Fallengespür

FALLENGESPÜR BONUS

Barden-
stufe Sonstiges

Stufe 3 = (÷ 3) +

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

HINTERHÄLTIGER ANGIFF

SNEAK ATTACK BONUS

Barden-
stufe Sonstiges

Stufe 5 = (÷ 5) +

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