

Barden-
stufe

ZAUBER

Zauber Rettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

Ein Barde flüchtige ke
leichte Rüstung Trägt

BARDENAUFTRITT

7

AUFTRITTE


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

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

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

6 Einem bereits faszinierten Gegner eine Handlung vorschlagen

8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

9  2 × (d10 + **CON**) temporary hit points,
+2 attack, +1 fortitude save

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

14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

15 + 4 auf alle Rettungswürfe
+ 4 Ausweichbonus auf die RK

18 Bereits faszinierten Gegnern eine Handlung vorschlagen

20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

BEKANNTE ZAUBER

6

BARDENWISSEN

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

BEWANDERT

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

VIELSEITIGER AUFTRITT

Nutze Bonus anstatt von...

- | | | | |
|--|-----------------------|---|---------------------------|
| <input type="checkbox"/> Schauspielkunst | Bluff, Disguise | <input type="checkbox"/> Redekunst | Diplomacy, Sense Motive |
| <input type="checkbox"/> Komik | Bluff, Intimidate | <input type="checkbox"/> Schlaginstrumente | Handle Animal, Intimidate |
| <input type="checkbox"/> Tanzen | Acrobatics, Fly | <input type="checkbox"/> Gesang | Bluff, Sense Motive |
| <input type="checkbox"/> Tasten-Instrumente | Diplomacy, Intimidate | <input type="checkbox"/> Saiteninstrumente | Bluff, Diplomacy |
| | | <input type="checkbox"/> Blasinstrumente | Diplomacy, Handle Animal |

Sonstige:

GELEHRTER

Heute genutzt

TAUSENDSASSA

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt