

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		<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

% Ein Barde riskierte keine Zauberpaatzer während er/sie
leichte Rüstung Trägt

BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-
PER DAY stufe Sonstiges

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

Runden ☐ ☐ ☐ ☐
Heute ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGS SG Bardenstufe

= 10 + ($\div 2$) + 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

= $\div 3$ (aufrunden)

LIED DES MUTES

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

Stufe 3 WORDSTRIKE Bardenstufe
Damage to object = 1d4 + (or half that to a
living target)

Stufe 6 WEIRD WORDS
Damage to targets = 1d8 + CH Affects a number of
targets up to the
Bard's Level

Stufe 8 KLAGELIED
Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

Stufe 9 LIED DER GRÖSSE MAX AFFECTED
2 x (d10 + CON) temporary hit points,
+2 attack, +1 fortitude save

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

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

Stufe 15 LIED DES HELDENMUTES MAX. BEINFLUSST
+4 auf Rettungswürfe
+4 RK (Ausweichbonus)

Stufe 18 MASSENEINFLÜSTERUNG
Bereits faszinierten Gegnern eine Handlung vorschlagen

Stufe 20 TÖDLICHE MELODIE
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

Bluff, Disguise

☐ Komik

Bluff, Intimidate

☐ Tanzen

Acrobatics, Fly

☐ Tasten-
Instrumente

Diplomacy, Intimidate

Sonstige:

☐

☐

☐

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