

SANDMAN

(BARD)

Barden-
stufe

ZAUBER

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

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

Konzentration = CH + Zaubers-
stufe

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

% Bards can wear light armour without risking
spell failure.

BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-
PER DAY stufe Sonstiges

Runden + (× 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)

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

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.

TRAP SENSE

Stufe

3 TRAP SENSE
BONUS = (÷ 3) +

Barden-
stufe Sonstiges

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

HINTERHÄLTIGER ANGIFF

Stufe

5 SNEAK ATTACK
BONUS = (÷ 5) +

Barden-
stufe Sonstiges

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