

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

%

Bards can wear light armour without risking spell failure.

BARDENAUFTRITT

DAUER
PER DAY

Barden-
stufe

Sonstiges

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

Runden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGS SG Bardenstufe

= 10 + ($\div 2$) + 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

= $\div 3$ (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 KLAGE LIED
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
Mass Cure Serious Wounds
Removes the fatigued, sickened and shaken conditions

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