

# ARCHIVIST (BARDE)

Barden-  
stufe

## ZAUBER

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

Zauberrettungs 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 Sonst. Mod.

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 Fertigkeitswurf (Auftreten) des Bardens als Rettungswurf

### 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)

NATURALIST Bardenstufe

+  = (  $+ 1$  )  $\div 6$

Bonus to AC and attack rolls against an identified creature  
Granted to allies within 30ft who can see and hear you

Stufe LIED DES ERFOLGS

3 +

Stufe EINFLÜSTERUNG

6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

Stufe LAMENTABLE BELABOURMENT

6 Daze or confuse one already fascinated creature

Stufe KLAGELIED

8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT

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

Stufe LIED DER FURCHT

14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE

15  +4 auf Rettungswürfe  
+4 RK (Ausweichbonus)

Stufe PEDANTIC LECTURE

18 Daze, confuse or put to sleep already fascinated creatures

Stufe TÖDLICHE MELODIE

20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

## BEKANNTE ZAUBER

0

1

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

## BARDENWISSEN

WISSENS-  
BONUS

Barden-  
stufe

Sonst. Mod.

= (  $\div 2$  ) + Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen

## GELEHRTER

Take 20 on any Knowledge skill roll

Stufe  
2

TAKE 20  
PRO TAG

Barden-  
stufe

+  = (  $+ 4$  )  $\div 6$

Heute genutzt

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

## MAGIC LORE

Take 10 on Spellcraft checks to identify magic items or decipher scrolls.

Stufe  
2

Disarm magical traps as a Rogue.

+4

Bonus to saving throws against magical traps, language-dependent effects,  
symbols, glyphs and magic writings.

## TAUSENDSASSA

Stufe  
5

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe  
11

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe  
17

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt

## PROBABLE PATH

Take 10 on any d20 roll

Stufe  
10

TAKE 10  
PRO TAG

Barden-  
stufe

+  = (  $- 7$  )  $\div 3$

Heute genutzt

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐