

# SANDMAN (BARDE)

Barden-  
stufe

## ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber CH - 4 CH - 8 CH - 12
		0		
		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"/>

RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad + Sneak Spell

Konzentration  = CH + Zauber-  
stufe

## ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

%

Barden in leichter Rüstung riskieren keine  
Zauberpatzer

## BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-  
PER DAY stufe Sonst.

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

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

$= 10 + ( \div 2 ) + CH$

Stufe 7 Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion.  
anstelle einer Standard-Aktion

## AUFTRITTE

### BANNLIED

Bannt auf Klang basierende, magische Effekte.

Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten) des Barden als Rettungswurf.

### ABLENKUNG

Bannt auf Sicht basierende, magische Effekte.

Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten) des Barden als Rettungswurf.

FASZINIEREN Barden-  
ANZ. KREATUREN stufe

$= \div 3$  (aufrunden)

### STEALSPELL

Steal a spell from one target, and cast it while still performing

Stufe LIED DES ERFOLGS

3 +

Stufe SLUMBER SONG

6 Versetzt eine bereits faszinierte Kreatur in den Schlaf

Stufe KLAGELIED

8 Erschüttert Gegner innerhalb 9m

Stufe DRAMATIC SUBTEXT

9 Cast a spell without obvious visible or audible components  
Use for two rounds before casting the spell

Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT

12 Massen-Schwere Wunden heilen  
Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkelnd

Stufe LIED DER FURCHT

14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

### GREATER STEALSPELL

Stufe When a target fails its save against Stealspell, you learn  
15 their spell resistance and all their prepared spells.  
Instead of taking a spell you may steal spell resistance  
equal to half your bard level.

Stufe MASS SLUMBER SONG

18 Versetzt eine bereits faszinierte Kreatur in den Schlaf

Stufe SPELL CATCHING

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

☐ ☐ ☐

## ZAUBER STEHLEN

### STOLEN SPELL

Stufe

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

You can only hold one stolen spell at once

## MASTER OF DECEPTION

DECEPTION  
BONUS

Barden-  
stufe

Sonst.

$= ( \div 2 ) +$

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 ist anwendbar bei Rettungswürfen gegen Bardenauftritt,  
Schallangriffe und sprachabhängige Effekte

## Fallengespür

FALLENGESPÜR  
BONUS

Barden-  
stufe

Sonst.

$= ( \div 3 ) +$

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

## HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF  
BONUS

Barden-  
stufe

Sonst.

$= ( \div 5 ) +$

Schadensbonus beim Flankieren oder wenn der  
GE-Bonus des Gegners zur RK ignoriert wird

## TAUSENDSASSA

Stufe

10

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe

16

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe

19

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt