

(BARDE)

Barden-
stufe

ZAUBER

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

Konzentration = CH + Zauberstufe

ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

% Barden in leichter Rüstung riskieren keine Zauberputzer

BARDENAUFTRITT

DAUER PRO TAG	Barden- stufe	Sonstiges
------------------	------------------	-----------

$$\boxed{\text{Runden}} + (\quad \times 2) + \text{CH} +$$

Runden Heute

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

= 10 + (÷ 2) + CH

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

AUFTRITTE

ABLENKUNG

Bannt auf Sicht basierende magische Effekte. Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.

FASZINIEREN Barden-
ANZ. KREATUREN stufe

= ÷ 3 (aufrunden)

DISAPPEARING ACT

HIDDEN ALLIES Bardenstufe

$$\boxed{} = (+ 1) \div 6$$







Allies are treated as invisible; cannot include yourself

Stufe HARMLESS PERFORMER

3 Enemies that fail a will save cannot attack the Bard
Concentration allows a spell to affect a different target

Stufe **EINFLÜSTERUNG**
6 Einem bereits faszinierten Gegner eine Handlung vorschlagen

Stufe **KLAGELIED**
8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

Stufe **MADCAP PRANK**
9  Blind  Dazzled  Taub
 Entangled  Fall prone  Nauseated

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

Stufe 15 SLIP THROUGH THE CROWD
15 Allies affected by Disappearing Act gain Greater Invisibility

Stufe	MASSENEINFLÜSTERUNG
18	Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

Stufe **TÖDLICHE MELODIE**
20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

BEKANNTE ZAUBER

O

1

2

3

4

5

6

STREETWISE

STREETWISE BONUS	Barden-stufe	Sonstiges	Applies to
<div></div>	$= \left(\div 2 \right) +$		<ul style="list-style-type: none"> • Bluff, Disguise and Knowledge (local) • Sleight of Hand, Diplomacy, and Intimidate checks made to influence a crowd • Diplomacy checks to gather information

GLADHANDLING

Earn double money from a public performance

Use Bluff in place of Diplomacy to improve a creature's attitude for 1 minute; after that, their attitude worsens

BEWANDERT

Stufe 2	+4	Bonus ist anwendbar bei Rettungswürfen gegen Bardenauftritt, Schallangriffe und sprachabhängige Effekte
-------------------	-----------	---

VIELSEITIGER AUFTRITT

	Nutze Bonus anstelle von...		Nutze Bonus anstelle von...
<input type="checkbox"/> Schauspielkunst	Bluffen, Verkleiden	<input type="checkbox"/> Redekunst	Diplomatie, Motiv erkennen
<input type="checkbox"/> Komik	Bluffen, Einschüchtern	<input type="checkbox"/> Schlaginstrumente	Mit Tieren umgehen, Einschüchtern
<input type="checkbox"/> Tanzen	Akrobatik, Fliegen	<input type="checkbox"/> Gesang	Bluffen, Motiv erkennen
<input type="checkbox"/> Tasteninstrumente	Diplomatie, Einschüchtern	<input type="checkbox"/> Saiteninstrumente	Bluffen, Diplomatie
		<input type="checkbox"/> Blasinstrumente	Diplomatie, Mit Tieren umgehen

QUICK CHANGE

Stufe	TAKE 20 PRO TAG	Barden- stufe	
5			Don as disguise as a standard action, with a -5 penalty Take 10 on Bluff and Disguise checks Take 20 on Bluff and Disguise checks (limited uses) Use Bluff to create a diversion to hide as a swift action

TAUSENDSASSA

Stufe 10	Alle Fertigkeiten gelten als geübt
Stufe 16	Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten
Stufe 19	10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt