

# STREET PERFORMER

(BARDE)

Barden-  
stufe

## ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber
		0		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		1		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		2		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		3		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		4		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		5		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		6		CH - 4 CH - 8 CH - 12

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

Konzentration  = CH + Zauber-  
stufe

## ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

% Barden in leichter Rüstung riskieren keine  
Zauberpatzer

## BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-  
PER DAY stufe Sonst.

Runden  $7 + ( \times 2 ) + CH +$

Runden Heute

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

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

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

## AUFTRITTE

### ABLENKUNG

Bannt auf Sicht basierende, magische Effekte.  
Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitwurf (Auftreten) des Barden als Rettungswurf

FASZINIEREN Barden-  
ANZ. KREATUREN stufe

$= \div 3$  (aufrunden)

### DISAPPEARING ACT

HIDDEN ALLIES Bardenstufe

$= ( + 1 ) \div 6$

Allies are treated as invisible; cannot include yourself

### Stufe 3 HARMLESS PERFORMER

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

### Stufe 6 EINFÜSTERUNG

Einem bereits faszinierten Gegner eine Handlung vorschlagen

### Stufe 8 KLAGE LIED

Erschüttert Gegner innerhalb 9m

### Stufe 9 MADCAP PRANK

☐ Blind ☐ Dazzled ☐ Taub  
☐ Entangled ☐ Fall prone ☐ Nauseated

### Stufe 12 ERFRISCHENDER AUFTRITT

Massen-Schwere Wunden heilen  
Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkelnd

### Stufe 14 LIED DER FURCHT

Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

### Stufe 15 SLIP THROUGH THE CROWD

Allies affected by Disappearing Act gain Greater Invisibility

### Stufe 18 MASSENEINFÜSTERUNG

Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

### Stufe 20 TÖDLICHE MELODIE

Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

## BEKANNTE ZAUBER

0

1

2

3

4

5

6

## STREETWISE

STREETWISE  
BONUS

Barden-  
stufe

Sonst.

Applies to • Bluff, Disguise and Knowledge (local)  
• Sleight of Hand, Diplomacy, and Intimidate  
checks made to influence a crowd  
• Diplomacy checks to gather information

$= ( \div 2 ) +$

## 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...

- ☐ Schauspielkunst Bluffen, Verkleiden
- ☐ Komik Bluffen, Einschüchtern
- ☐ Tanzen Akrobatik, Fliegen
- ☐ Tasten-  
instrumente Diplomatie, Einschüchtern

Nutze Bonus anstelle von...

- ☐ Redekunst Diplomatie, Motiv erkennen
- ☐ Schlaginstrumente Mit Tieren umgehen, Einschüchtern
- ☐ Gesang Bluffen, Motiv erkennen
- ☐ Saiteninstrumente Bluffen, Diplomatie
- ☐ Blasinstrumente Diplomatie, Mit Tieren umgehen

## QUICK CHANGE

TAKE 20  
PRO TAG

Barden-  
stufe

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

Stufe 5  $= ( + 1 ) \div 6$

## TAUSENDSASSA

Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt