ARCHIVIST
(BARDE)

Barden-stufe

ZAUBER

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

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

Konzentration [ ] = CH + Zauber-stufe

ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

[ ] % Barden in leichter Rüstung riskieren keine Zauberpatzer

BARDENAUFTRITT

DAUER PRO TAG

[ ] Runden = 3 + (Barden-stufe × 2) + CH + Sonstiges

Runden Heute

WILLEN RETTUNGSWURF (SG)

[ ] = 10 + (Bardenstufe ÷ 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 Auftrittswurf des Barden als RW.

FASZINIEREN ANZ. KREATUREN

[ ] = Barden-stufe ÷ 3 (aufrunden)

NATURALIST

[+] = (Bardenstufe + 1) ÷ 6

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

Stufe 3 **LIED DES ERFOLGS** [+]

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

Stufe 6 **LAMENTABLE BELABOURMENT**
Daze or confuse one already fascinated creature

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

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 **LIED DES HELDENMUTS** MAX. BEINFLUSSTE [ ]
+4 auf Rettungswürfe
+4 RK (Ausweichbonus)

Stufe 18 **PEDANTIC LECTURE**
Daze, confuse or put to sleep already fascinated creatures

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

BEKANNTE ZAUBER

0

1

2

3

4

5

6

BARDENWISSEN

WISSEN BONUS

[ ] = (Barden-stufe ÷ 2) + Sonstiges

Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen

GELEHRTER

Take 20 on any Knowledge skill roll

Stufe 2 **TAKE 20 PRO TAG**

[+] = (Barden-stufe + 4) ÷ 6

Heute verwendet

MAGIC LORE

Take 10 on Spellcraft checks to identify magic items or decipher scrolls.
Disarm magical traps as a Rogue.

Stufe 2 [+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) ÷ 3

Heute verwendet