

# MAGICIAN

(BARDE)

Barden-  
stufe

## BEKANNTE ZAUBER

### ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- + 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"/>	<input type="checkbox"/>

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

Barden-  
stufe

Sonstiges

$\text{Runden} = \left( \frac{\text{Bardenstufe}}{2} + \text{CH} \right) + \text{Sonstiges}$

Runden Heute ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

$\text{Wille} = 10 + \left( \frac{\text{Bardenstufe}}{2} \right) + \text{CH}$

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

### AUFTRITTE

#### ABLENKUNG

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

FASZINIEREN Barden-  
ANZ. KREATUREN stufe

$\text{Faszinierte} = \frac{\text{Bardenstufe}}{3}$  (aufrunden)

DWEOMERCRAFT Bardenstufe

$\text{Dweomercraft} = \left( \frac{\text{Bardenstufe}}{2} + 1 \right) \div 6$

Bonus to caster level checks, Concentration and spell attacks to allies within 30ft who can see and hear you

Stufe LIED DES ERFOLGS

3 + ☐

Stufe EINFÜSTERUNG

6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

Stufe SPELL SUPPRESSION

8 Counter any identified spell of a level less than the number of rounds of performance, as Dispel Magic

Stufe LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE

9  $2 \times (W10 + KO)$  temporäre Trefferpunkte, +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH

Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT

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

Stufe METAMAGIC MASTERY

14 Apply instant metamagic; this ends the performance

Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE

15 +4 auf Rettungswürfe  
+4 RK (Ausweichbonus)

Stufe MASSENEINFÜSTERUNG

18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

Stufe TÖDLICHE MELODIE

20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

0

1

☐☐  
☐☐

2

☐☐  
☐☐

3

☐☐  
☐☐

4

☐☐  
☐☐

5

☐☐  
☐☐

6

☐☐  
☐☐

## MAGICAL TALENT

MAGICAL TALENT Barden-  
BONUS stufe

Sonstiges

$\text{Magical Talent Bonus} = \left( \frac{\text{Bardenstufe}}{2} \right) + \text{Sonstiges}$  Apply this bonus to Knowledge (arcana), Spellcraft and Use Magical Device

## EXTENDED PERFORMANCE

Stufe

2

Sacrifice a spell to extend your performance by a number of rounds equal to the spell level  
Only once per performance Duration does not apply to Spell Suppression

## EXPANDED REPERTOIRE

BONUS  
SPELLS

Stufe

2

$\text{Expanded Repertoire} = \left( \frac{\text{Bardenstufe}}{2} + 2 \right) \div 4$

Bonus spells may come from any arcane spellcaster's list of available spells

## ARKANE VERBINDUNG

Stufe FOKUSSIERTER GEGENSTAND

Stufe

5

## WAND MASTERY

Stufe

10

Use your own CHA bonus for calculating the DC of wands

Stufe

15

Use your own caster level for calculating the DC of wands