

SONGHEALER

Barden-
stufe

(BARD)

ZAUBER

Zauber Bekannt	Zauber Rettungs SG	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber CH - 4 CH - 8 CH - 12
		0		
		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"/>

Zauber Rettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration = CH + Zauber-
stufe

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

% Ein Barde riskierte keine Zauberpazier während er/sie
leichte Rüstung Trägt

BARDENAUFTRITT

DAUER Barden- Sonstiges
PER DAY stufe

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

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGS SG Bardenstufe

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

Stufe 7 Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion,

AUFTRITTE

BANNLIED

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

ABLENKUNG

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

FASZINIEREN Barden-
MAX. PUBLIKUM stufe

= $\div 3$ (aufrunden)

LIED DES MUTES

+ Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht
Bonus auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe

LIED DES ERFOLGS

Stufe 3 +

EINFLÜSTERUNG

Stufe 6 Einem bereits faszinierten Gegner eine Handlung vorschlagen

KLAGELIED

Stufe 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

LIED DER GRÖSSE MAX. AFFECTED

Stufe 9 2 x (d10 + CON) temporary hit points,
+2 attack, +1 fortitude save

ERFRISCHENDER AUFTRITT

Stufe 12 Massen kritische Wunden heilen
heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein

HEALING PERFORMANCE

Stufe 14 Perform for 5 rounds to effect Heal on one target
(or Harm on an undead target)

LIED DES HELDENMUTES MAX. BEINFLUSST

Stufe 15 +4 auf Rettungswürfe
+4 RK (Ausweichbonus)

MASSENEINFLÜSTERUNG

Stufe 18 Bereits faszinierten Gegnern eine Handlung vorschlagen

FUNERREAL BALLAD

Stufe 20 Perform for 20 rounds to effect Resurrection

BEKANNTE ZAUBER

0

1

☐ ☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

ENHANCE HEALING

ENHANCE HEALING
PER DAY

= CH

Cause the healing effect from a wand, potion or
similar item to use your Bard level as its caster level

Barden-
stufe

BARDENWISSEN

WISSENS-
BONUS

= ($\div 2$) +

Diesen Bonus auf alle Wissensfertigkeiten anwenden
Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen

BEWANDERT

Stufe 2

+4

Bonus applies to saving throws against Bardic Performance, sonic
and language-dependent effects.

GELEHRTER

Stufe 5

10 NEHMEN
Beliebig oft
einsetzbar

20 NEHMEN PRO TAG Heute genutzt

☐ ☐ ☐

TAUSENDSASSA

Stufe 10

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt