

# SONGHEALER

Barden-  
stufe

(BARDE)

## ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	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"/>

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

Konzentration  = CH + Zauber-  
stufe

## ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

% Ein Barde riskiert keine Zauberpatzer während er leichte Rüstung trägt.

## BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-  
PER DAY stufe Sonst. Mod.

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

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGSWURF 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 Fertigkeitswurf (Auftreten) des

### ABLENKUNG

Bannt auf Sicht basierende, magische Effekte.  
Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten) des

FASZINIEREN Barden-  
ANZ. KREATUREN stufe

=  $\div 3$  (aufrunden)

### LIED DES MUTES

+ Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht  
Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schadenswürfe

### LIED DES ERFOLGS

Stufe 3 +

### EINFLÜSTERUNG

Stufe 6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

### KLAGELIED

Stufe 8 Erschüttert Gegner innerhalb 9m

### LIED DER GRÖSSE MAX. AFFECTED

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

### ERFRISCHENDER AUFTRITT

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

### HEALING PERFORMANCE

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

### LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE

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

### MASSENEINFLÜSTERUNG

Stufe 18 Bereits faszinierten Zielen 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  
PRO TAG

= CH

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

Barden-  
stufe

## BARDENWISSEN

WISSEN Barden-  
BONUS stufe Sonst. Mod.

=  $( \div 2 ) +$

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

## BEWANDERT

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

## GELEHRTER

Stufe 10 NEHMEN 20 NEHMEN PRO TAG Heute verwendet  
Stufe 5 Beliebige oft einsetzbar ☐ ☐ ☐

## TAUSENDSASSA

Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt