

SONGHEALER

Barden-
stufe

(BARDE)

ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber 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 THRESHOLD

% Barden in leichter Rüstung riskieren keine
Zauberpatzer

BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-
PER DAY stufe Sonst.

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

Runden Heute

WILLEN RETTUNGSWURF Bardenstufe

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

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) der

ABLENKUNG

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

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 Gegner 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
des Barden als Rettungswurf

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

Barden-
stufe

BARDENWISSEN

WISSEN
BONUS

= $(\div 2) +$ Barden-
stufe Sonst.

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

5

10 NEHMEN

Beliebig oft
einsetzbar

20 NEHMEN PRO TAG Heute verwendet

TAUSENDSASSA

Stufe

10

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe

16

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe

19

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt