

SEA SINGER

(BARDE)

Barden-
stufe

ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber CH - 4 CH - 8 CH - 12
		0		
		1		<input type="checkbox"/>
		2		<input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/>
		4		<input type="checkbox"/>
		5		<input type="checkbox"/>
		6		<input type="checkbox"/>

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

ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

%

Barden in leichter Rüstung riskieren keine
Zauberpatzer

BARDENAUFTRITT

DAUER
PRO TAG

Barden-
stufe

Sonstiges

Runden $\frac{1}{2} + (\dots \times 2) + CH +$

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGSWURF (SG)

Stufe $\frac{1}{2} = 10 + (\dots \div 2) + CH$

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

AUFTRITTE

SEA SHANTY

Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness.

Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw

ABLENKUNG

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

FASZINIEREN Barden- ANZ. KREATUREN stufe

$\frac{1}{2} = \dots \div 3$ (aufrunden)

LIED DES MUTES

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

STILL WATER

Stufe 3 Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level
Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour

WHISTLE THE WIND

Stufe 6 Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute

KLAGELIED

Stufe 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE

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

ERFRISCHENDER AUFTRITT

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

LIED DER FURCHT

Stufe 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE

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

CALL THE STORM

Stufe 18 Control Water, Control Weather, Control Winds or
Storm of Vengeance; play for (spell level) rounds.

TÖDLICHE MELODIE

Stufe 20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

BEKANNTE ZAUBER

0

1

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

WORLD TRAVELLER

WISSEN
BONUS

Barden-
stufe

Sonstiges

Apply this bonus to all Knowledge (geography),
(nature), (local) and Linguistics
You can reroll one of these skill checks, but you
must take the second result

$\frac{1}{2} = (\dots \div 2) +$

SEA LEGS

Stufe

+4

Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any
effect that may trip, slip or knock prone

Stufe 2

+2

Bonus applies to CMD against
grapple, overrun or trip

VERTRAUTER

Stufe

2

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