

# 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  $\times 2$  + CH +

Runden Heute ☐

## WILLEN RETTUNGSSWURF (SG)

Bardenstufe

= 10 +  $\div 2$  + 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

=  $\div 3$  (aufrunden)

### LIED DES MUTES

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

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

Stufe 6 **WHISTLE THE WIND**  
Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute

Stufe 8 **KLAGELIED**  
Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

Stufe 9 **LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE**  
 $2 \times (W10 + KO)$  temporäre Trefferpunkte,  
+2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH

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

Stufe 14 **LIED DER FURCHT**  
Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

Stufe 15 **LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE**  
+4 auf Rettungswürfe  
+4 RK (Ausweichbonus)

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

Stufe 20 **TÖDLICHE MELODIE**  
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

=  $\div 2$  +

## SEA LEGS

Stufe

+4

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

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