

SEA SINGER

(BARDE)

Barden-
stufe

ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber CH - 4 CH - 8 CH - 12
		0		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		1		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		2		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		3		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		4		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		5		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		6		CH - 4 CH - 8 CH - 12

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 + (× 2) + CH +
Runden Heute

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

= 10 + (÷ 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 ANZ. KREATUREN stufe

= ÷ 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 KLAGE LIED
Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

Stufe 9 LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE
2 × (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

BARDENWISSEN

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

= (÷ 2) +

BEWANDERT

Stufe
2

+4

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

+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