<b>SEA SINGER</b>	Barden- stufe	BEKANNTE ZAUBER						×	
(BARDE)						-			
ZAUBER	Crund Danuarauhar					0 -			
Bekannte RW gegen Zauber Zauber Zauber pro Tag	= Grund-+ Bonuszauber zauber					_			
0	CH - 4 CH - 8 CH - 8								
1									
2						1			
3									
4									
5						2			
Zauberrettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad Zauber-									
Konzentration = CH	stufe								
ARKANE ZAUBERPATZER THRES	SHOLD					3			
Ein Barde riskierte keine Zauberpaatzer während leichte Rüstung Trägt		er <u>/sie</u>							
BARDENAUFTRITT									
DAUER Barden-									
PER DAY stufe	Sonst. Mod	ı				_			
Runder + ( × 2	) + CH +					4			
Runden DDD DDD DDD									
Heute									
WILLEN RETTUNGS SG Bardenstuf	e					_			
= 10 + (	÷ 2 ) + CH					5			
Stufe Starte oder wechsel einen Barden	aguftritt als Rowagungsakti	0.19							
7	iautititi ais bewegungsakiii	711,							
AUFTRITT	E					6			
SEA SHANTY									
Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw									
ABLENKUNG					BARDI	ENWIS	SEN		
Bannt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.		WISSEN		den-	Sonst. M	od. App	ly this bonus to all	Knowledge (geograp	hy),
		BONUS		ufe	\	(nat	ure), (local) and Lir	guistics	***
FASZINIEREN Barden- MAX. PUBLIKUM stufe			= (	· · · · · ·	2)+		can reroll one of that t take the second r	ese skill checks, bu esult	t you
= ÷ 3 (aufrunden)		``			BEW	ANDE	RT		
	(aufrunden)		+4	Bonu	ıs applies to saving	throws a	gainst air and wate	r effects, and any	
LIED DES MUTES  Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schadenswürfe  Stufe STILL WATER		Stufe	• 4	effec	et that may trip, slip	or knock	prone		
		2	Bonus applies to CMD against grapple, overrun or trip						
		×		3	• •	TRAUT	'ER		
Calm waters within 30ft, reducing a					V 2202	14101	- 221		
Stufe WHISTLE THE WIND		Stufe <b>2</b>							
6 Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute					0711				
Stufe KLAGELIED		×				EHRTI			*
8 Erschüttert Gegner in 9m Reichwei		Stufe	10 NEHMEN Beliebig oft		20 NEHMEN PI	KU TAG	_		
Stufe LIED DER GRÖSSE MAX AF	FECTED	5	einsetzbar						
y KO		×			TAUSI	ENDSA	SSA		*
) temporare Let Stufe ERFRISCHENDERAMUTETRIT	enspunkte, Thigkeitswurf 2 x (w10 +	Stufe	Alle Fertigkeite	n gelten a	als geübt				
Massen kritische Winden heilen heilt Erschöpfung, kränknich und in bei beri spinnkte,		10							
*2 Angriff, *1 Zähigkeitswurf2 x (v		Stufe w10 <b>16</b>	Alle Fertigkeite	n gelten a	als Klassenfertigke	iten			
14 Gegner werden in Angst versetzt und flichen.		Stufe	10 nehmen ist 4	fiir alla E	ertigkeiten erlaubt				
Stufe LIED DES HELDENMUTS MANARET WILLUSSTE		19	TO HEIIIHEII IST I	iui alie Fe	crughenten endubl				
+4 auf Rettungs +4 RK (Ausweich									
	incollus)								
Stufe CALL THE STORM  18 Control Water, Control Weather, Co									
Storm of Vengeance; play for (spe	II level) rounds.								
Stufe <b>TÖDLICHE MELODIE 20</b> Einen Gegner vor Freude oder Kum	mer sterben lassen								