SEA SINGER Barden		BEKANNTE ZAUBER
(BARDE) stuf	e :	
ZAUBER		0
Bekannte RW gegen Zauber = Grund-+ Zauber Zauber pro Tag zauber	Bonuszauber	
0	H - 4 + 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1	
1	5555	
2		1
3		
4		
5		2
6		
RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad  Zauber-		
Konzentration = CH +	stufe	
ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD		3
Ein Barde riskiert keine Zauberpat	zer wahrend er le <u>ichte Ri</u>	ustung tragt.
BARDENAUFTRITT	*	
DAUER Barden-	Sonst. Mod.	
PER DAY stufe		
Run de + ( × 2) + CH		
Runden OOO OOO		000
WILLEN RETTUNGSWUB ridenstufe		
= 10 + ( ÷ 2 ) +	CH	
-10+( +2)+	CH	
Stufe Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion.		
7 AUFTRITTE		
SEA SHANTY		6
Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness.		
Allies within 30ft use Performance roll in place of a s	aving throw	BARDENWISSEN
ABLENKUNG Bannt auf Sicht basierende, magische Effekte.	WISSI	EN Barden- Sonet Mod Apply this house to all (consider (consider))
Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswu	irf (Auftreten) des Barde	(nature), (local) and Linguistics
FASZINIEREN Barden- ANZ. KREATUREN stufe		= ( ÷ 2 ) + You can reroll one of these skill checks, but you must take the second result
= ÷3		BEWANDERT
(aun	runden)	Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any
LIED DES MUTES  Bonus auf RW gegen Bezaubern un	Stufe	effect that may trip, ship of knock profit
Bonus auf Angriffs- und Waffen-Sc		+2 Bonus applies to CMD against grapple, overrun or trip
Stufe STILL WATER		VERTRAUTER
3 Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by Perform for 10 rounds to extend the effect for		
Stufe WHISTLE THE WIND	2	
<b>6</b> Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1	I minute	GELEHRTER
Stufe <b>KLAGELIED</b> 8 Erschüttert Gegner innerhalb 9m		10 NEHMEN 20 NEHMEN PRO TAGHeute verwendet
Ctfo LIED DER GRÖSSE MAX AFFECTED	Stufe 5	Beliebig oft
3 v (W10 + CON) tomporari		
9 +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH	Stufe	TAUSENDSASSA
Stufe 12 ERFRISCHENDER AUFTRITT Massen-Schwere Wunden heilen Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkelnd		Alle Fertigkeiten gelten als geübt
		Alla Fantalista and tanada (1915)
Stufe LIED DER FURCHT  14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen		Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten
		10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt
Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINE +4 auf Rettungswürfe	FLUSSTE 19	
+4 auf Rettungswurfe +4 RK (Ausweichbonus)		
Stufe CALL THE STORM		
Control Water, Control Weather, Control Winds Storm of Vengeance; play for (spell level) roun	or nds.	

Stufe TÖDLICHE MELODIE
20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen