SEA SINGER Barden-	BEKANNTE ZAUBER
(BARDE)	
ZAUBER	0
Bekannte RW gegen Zauber = Grund-+ Bonuszauber Zauber pro Tag zauber	
4 8 4 2 1 - 2	
1 0000	
2	1
3	
4	
5 6	2
RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad	
Zauber-	
Konzentration = CH + stufe	-
ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT Barden in leichter Rüstung riskieren keine	3
% Zauberpatzer	
BARDENAUFTRITT	
DAUER Barden- Sonstige PRO TAG stufe	s
	4
	- 000
Runden	
WILLEN RETTUNGSWUBardenstufe	
$=$ 10 + $\left(\div 2 \right)$ + CH	5
<u> </u>	
Stufe Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsakt 7 anstelle einer Standard-Aktion	1011.
AUFTRITTE	6
SEA SHANTY	6
Counter exhaustion, fatigue, nausea and sickness. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw	
ABLENKUNG	BARDENWISSEN
Bannt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.	WISSEN Barden- Sonstiges Apply this bonus to all Knowledge (geography),
FASZINIEREN Barden-	BONUS stufe (nature), (local) and Linguistics You can reroll one of these skill checks, but you
ANZ. KREATUREN Stufe	You can reroll one of these skill checks, but you must take the second result
= ÷ 3 (aufrunden)	BEWANDERT
LIED DES MUTES	Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any
Bonus auf RW gegen Bezaubern und Eurobt	2 Ronus annies to CMD against
Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schadenswürfe	grapple, overrun or trip
Stufe STILL WATER Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level	VERTRAUTER
Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour	Stufe
Stufe WHISTLE THE WIND	2
6 Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute Stufe KLAGFLIED	GELEHRTER
8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite	Stufe 10 NEHMEN 20 NEHMEN PRO TAGHeute verwendet
Stufe LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE	5 Beliebig oft
9 2 × (W10 + KO) temporäreTrefferpunkte, +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH	TAUSENDSASSA
EDEDICATE ATTEMPT	Stufe
Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT Massen-Schwere Wunden heilen	10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt
Heilt Erschopfung, Erschütterung und Krankeind	Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten
Stufe LIED DER FURCHT 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen	Stufe
HED DEC HEI DENMITTE MAY BEINEI HEETE	10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt
+4 auf Rettungswürfe	
+4 KK (Ausweichbonus)	1
Stufe CALL THE STORM Control Water, Control Weather, Control Winds or Storm of Vengeance; play for (spell level) rounds.	

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