

SEA SINGER

(BARDE)

Barden-
stufe

ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber
		0		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration = CH + Zauber-
stufe

ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

% Barden in leichter Rüstung riskieren keine
Zauberpatzer

BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-
PRO TAG stufe Sonstiges

Runden $7.2 + (\times 2) + CH +$

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGSWURF (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 x (W10 + KO) temporäre Trefferpunkte,
+2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH

Stufe 12 ERFRISCHENDER AUFTRIFF
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

= ($\div 2$) +

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 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