SEA SINGER
(BARD)

Barden-stufe

ZAUBER

Zauber Bekannt	Zauber Rettungs SG		Zauber pro Tag	= Grund-zauber	+ Bonuszauber (CH, CH - 4, CH - 8, CH - 12)
		0			
		1			
		2			
		3			
		4			
		5			
		6			

Zauber Rettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration [ ] = CH + _____ Zauber-stufe

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

[ ] % Bards can wear light armour without risking spell failure.

BARDENAUFTRITT

DAUER PER DAY

[ ] Runden = 3 + (Barden-stufe × 2) + CH + Sonstiges

Runden Heute

WILLEN RETTUNGS SG

[ ] = 10 + (Bardenstufe ÷ 2) + CH

Stufe 7 Begin or switch a bardic performance as a move action, rather than as a standard action.

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 Barden als RW.

FASZINIEREN MAX. PUBLIKUM

[ ] = Barden-stufe ÷ 3 (aufrunden)

LIED DES MUTES
[ ] + Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht
Bonus auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe

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 AFFECTED [ ]
2 × (d10 + **CON**) temporary hit points, +2 attack, +1 fortitude save

Stufe 12 **ERFRISCHENDER AUFTRITT**
Mass Cure Serious Wounds
Removes the fatigued, sickened and shaken conditions

Stufe 14 **LIED DER FURCHT**
Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

Stufe 15 **LIED DES HELDENMUTES** MAX. BEINFLUSST [ ]
+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

WISSENS-BONUS

[ ] = (Barden-stufe ÷ 2) + 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

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 genutzt

TAUSENDSASSA

Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt