

# SEA SINGER (BARD)

Barden-  
stufe

## ZAUBER

Zauber Bekannt	Zauber Rettungs SG	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"/>

Zauber Rettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration  = CH + Zauber-  
stufe

## ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

% Ein Barde riskierte keine Zauberpaatzer während er/sie  
leichte Rüstung Trägt

## BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-  
PER DAY stufe Sonstiges

Runden  $7 + ( \times 2 ) + CH +$

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGS SG Bardenstufe

= 10 + (  $\div 2$  ) + CH

Stufe 7 Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion,

## 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-  
MAX. PUBLIKUM stufe

=  $\div 3$  (aufrunden)

### LIED DES MUTES

+  Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht  
Bonus auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe

### STILL WATER

Stufe 3 Calm waters within 30ft, reducing swim DCs by your level  
Perform for 10 rounds to extend the effect for an hour

### WHISTLE THE WIND

Stufe 6 Gust Of Wind; play for 5 rounds to extend for 1 minute

### KLAGELIED

Stufe 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

### LIED DER GRÖSSE MAX. AFFECTED

Stufe 9  2 × (d10 + CON) temporary hit points,  
+2 attack, +1 fortitude save

### ERFRISCHENDER AUFTRITT

Stufe 12 Massen kritische Wunden heilen  
heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein

### LIED DER FURCHT

Stufe 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

### LIED DES HELDENMUTES MAX. BEINFLUSST

Stufe 15  +4 auf Rettungswürfe  
+4 RK (Ausweichbonus)

### CALL THE STORM

Stufe 18 Control Water, Control Weather, Control Winds or  
Storm of Vengeance; play for (spell level) rounds.

### TÖDLICHE MELODIE

Stufe 20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

## BEKANNTE ZAUBER

0

1

☐ ☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

## BARDENWISSEN

WISSENS-  
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

+4

Bonus applies to saving throws against air and water effects, and any  
effect that may trip, slip or knock prone

Stufe 2

+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