

# DAREDEVIL

(BARDE)

Barden-  
stufe

## ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber
		0		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		1		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		2		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		3		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		4		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		5		CH - 4 CH - 8 CH - 12
		6		CH - 4 CH - 8 CH - 12

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

## ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

%

Barden in leichter Rüstung riskieren keine  
Zauberpatzer

## BARDENAUFTRITT

DAUER  
PRO TAG

Barden-  
stufe

Sonstiges

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

Runden Heute ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

WILLEN RETTUNGSWURF Bardenstufe

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

Stufe 7 Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion.  
anstelle einer Standard-Aktion

## AUFTRITTE

### BANNLIED

Bannt auf Klang basierende, magische Effekte.

Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten) des Bardens als Rettungswurf

### ABLENKUNG

Bannt auf Sicht basierende magische Effekte. Kreaturen innerhalb  
von 9m nutzen den Aufttrittswurf des Bardens als RW.

FASZINIEREN Barden-  
ANZ. KREATUREN stufe

=  $\div 3$  (aufrunden)

### DERRING-DO

Bardenstufe

+ = ( + 1 )  $\div 6$

Bonus to allies' reflex saves, and double to Dexterity-based skills  
Allies who move at least 10ft gain a dodge bonus to their AC

### Stufe 3 LIED DES ERFOLGS

+ ☐

### Stufe 6 EINFLÜSTERUNG

Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

### Stufe 8 KLAGE LIED

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 AUFTRITT

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 MASSENEINFÜSTERUNG

Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

### Stufe 20 TÖDLICHE MELODIE

Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

## BEKANNTE ZAUBER

0

1

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

2

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

3

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

4

☐☐☐  
☐☐☐

5

☐☐☐  
☐☐☐

6

☐☐☐  
☐☐☐

## AGIL

AGILE  
BONUS

Barden-  
stufe

Sonstiges

+ = (  $\div 2$  ) +

Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb  
and Escape Artist skill checks

## CANNY FOE

### Stufe 2 KAMPFMANÖVER

2

6

10

14

18

+2

Bonus applies to CMB to attempt,  
and CMD to resist, any of your  
chosen manoeuvres.

## DAUNTLESS

MORALE  
BONUS

Barden-  
stufe

Stufe 2

+ = ( + 2 )  $\div 4$

Apply this bonus to saving throws against  
mind-affecting effects, including fear effects

## SCOUNDREL'S FORTUNE

GLÜCK  
PRO TAG

Barden-  
stufe

Fortune  
Today

Stufe 5

+ =  $\div 5$

☐☐  
☐☐

Roll the d20 twice for a skill check  
and take the better result

## TAUSENDSASSA

Stufe 10

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt