

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 Barden-
PRO TAG stufe Sonstiges

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

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 Aufttrittwurf 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

$2 \times (W10 + KO)$ 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 MASSENEINFLÜSTERUNG

Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

Stufe 20 TÖDLICHE MELODIE

Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

BEKANNTE ZAUBER

0

1

2

2

3

3

4

4

5

5

6

6

7

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

6

10

14

18

+2

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

DAUNTLESS

Stufe 2 MORALE BONUS Barden-
stufe

$+ = (+ 2) \div 4$

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

SCOUNDREL'S FORTUNE

Stufe 5 GLÜCK PRO TAG

$+ = \div 5$

Fortune
Today

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