DAREDEVIL Barden-stufe	BEKANNTE ZAUBER	#
(BARDE)		
ZAUBER	0 —	
Bekannte RW gegen Zauber = Grund-+ Bonuszau Zauber Zauber pro Tag zauber		
O 5555		
1	1	
2		
3		
4		
5	2	
6		
RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad		
ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT		
% Barden in leichter Rüstung riskieren keine Zauberpatzer	3	
BARDENAUFTRITT		
DAUER Barden- Sonsi		
PRO TAG stute		
Runden + (× 2) + CH +	4	
Runden DDD DDD DDD	4	
Heute		
WILLEN RETTUNGSWU Bardenstufe		
= 10 + (÷ 2) + CH		
Stufe Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungs anstelle einer Standard-Aktion		
AUFTRITTE		
BANNLIED		
Bannt auf Klang basierende, magische Effekte. Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftret	des Barden als Rettungswurf	
ABLENKUNG		
Bannt auf Sicht basierende magische Effekte. Kreaturen innerha	AGIL	
von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.	ACILE Bardon-	
FASZINIEREN Barden- ANZ. KREATUREN Stufe	BONUS stufe	
= ÷2	+ = (÷ 2) + Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb	b
(dullullucil)	CANNY FOE	—
DERRING-DO Bardenstufe	KAMPEMANÖVER	
+ = (+1) ÷ 6	Stufe 2 +2	
Bonus to allies' reflex saves, and double to Dexterity-based skil	6	
Allies who move at least 10ft gain a dodge bonus to their AC	Bonus applies to CMB to att and CMD to resist, any of yo	
Stufe LIED DES ERFOLGS	cnosen manoeuvres.	
3 +	14	
Stufe EINFLÜSTERUNG	18	
6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlage	DAUNTLESS	# (
Stufe KLAGELIED 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite	MORALE Barden- Stufe BONUS stufe	
	Apply this bonus to saving throws again	
Stufe LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE 2 × (W10 + KO) temporäreTrefferpunk	- Initial directing circuits, moldaring rear c	effects
9 +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH	SCOUNDREL'S FORTUNE	#
Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT	GLÜCK Barden- Fortune Stufe PRO TAG stufe Today	
Massen-Schwere Wunden heilen Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkelnd	5 PROTAG Roll the d20 twice for a skill of	check
Stufe LIED DER FURCHT	und take the better rount	
14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen	TAUSENDSASSA	, i
Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE	Stufe Alle Fertigkeiten gelten als geübt	
+4 auf Rettungswürfe	Stufe	
+4 RK (Ausweichbonus)	Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten	
Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen	Stufe 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt	
Stufe TÖDLICHE MELODIE	19 To Heilinei ist für alle Fertigkeiten erlaubt	
20 Finen Gegner vor Freude oder Kummer sterhen lassen		