

DAREDEVIL

(BARD)

Barden-
stufe

ZAUBER

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

Zauber Rettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration = CH + Zauber-
stufe

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

% Ein Barde riskierte keine Zauberpazier während er/sie
leichte Rüstung trägt

BARDENAUFTRITT

DAUER PER DAY Barden-
stufe Sonstiges

Runden $\frac{1}{2} + (\dots \times 2) + CH +$

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGS SG Bardenstufe

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

Stufe 7 Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion,

AUFTRITTE

BANNLIED

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

ABLENKUNG

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

FASZINIEREN Barden-
stufe

MAX. PUBLIKUM = $\dots \div 3$ (aufrunden)

DERRING-DO Bardenstufe

+ = ($\dots + 1$) $\div 6$

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 EINFÜHRUNG

Einem bereits faszinierten Gegner eine Handlung vorschlagen

Stufe 8 KLAGE

Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

Stufe 9 LIED DER GRÖSSE MAX AFFECTED

2 x (d10 + CON) temporary hit points,
+2 attack, +1 fortitude save

Stufe 12 ERFRISCHENDER AUFTRITT

Massen kritische Wunden heilen
heilt Erschöpfung, kränkelt und erschüttert sein

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 MASSEINFÜHRUNG

Bereits faszinierten Gegnern eine Handlung vorschlagen

Stufe 20 TÖDLICHE MELODIE

Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

BEKANNTE ZAUBER

0

1

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

AGILE

AGILE
BONUS

Barden-
stufe

Sonstiges

+ = ($\dots \div 2$) +

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 + = ($\dots + 2$) $\div 4$

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

SCOUNDREL'S FORTUNE

FORTUNE
PER DAY

Barden-
stufe

Fortune
Today

Stufe 5 + = $\dots \div 5$

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