DAREDEVIL
(BARDE)

Barden-stufe

ZAUBER

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

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

Konzentration [ ] = CH + ____ Zauber-stufe

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

[ ] %

Ein Barde riskiert keine Zauberpatzer während er leichte Rüstung trägt.

BARDENAUFTRITT

DAUER PER DAY

[ ] Runden = 3 + (Barden-stufe × 2) + CH + Sonst. Mod.

Runden Heute

WILLEN RETTUNGSWURF (SG)

[ ] = 10 + (Bardenstufe ÷ 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 Fertigkeitswurf (Auftreten) des

ABLENKUNG
Bannt auf Sicht basierende, magische Effekte.
Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten) des Barden als Rettungswurf

FASZINIEREN ANZ. KREATUREN

[ ] = Barden-stufe ÷ 3 (aufrunden)

DERRING-DO

[ ] = (Bardenstufe + 1) ÷ 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 **KLAGELIED**
Erschüttert Gegner innerhalb 9m

Stufe 9 **LIED DER GRÖSSE** MAX AFFECTED [ ]
2 × (W10 + **CON**) temporäreTrefferpunkte,
+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

3

4

5

6

AGIL

AGILE BONUS

[ ] = (Barden-stufe ÷ 2) + Sonst. Mod.

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

CANNY FOE

Stufe	KAMPFMANÖVER
2	
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) ÷ 4

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

SCOUNDREL'S FORTUNE

Stufe 5 **GLÜCK** PRO TAG PRO TAG

[ ] = Barden-stufe ÷ 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