

DAREDEVIL

(BARDE)

Barden-
stufe

ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber CH - 4 CH - 8 CH - 12
		0		
		1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Zauberrettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration = CH + Zauber-
stufe

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

% Ein Barde riskierte keine Zauberpaatzer während er/sie
leichte Rüstung Trägt

BARDENAUFTRITT

DAUER PER DAY Barden-
stufe Sonst. Mod.

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

Bannst auf Klang basierende, magische Effekte.

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

ABLENKUNG

Bannst 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 Ziel eine Handlung vorschlagen

Stufe 8 KLAGELIED

Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

Stufe 9 LIED DER GRÖSSE MAX AFFECTED

2 x (w10 +
KO

Stufe 12 ERFRISCHENDER AUFTRITT
Massen kritische Wunden heilen
heilt Erschöpfung, kränkelt und erschüttert sein
) temporäre Lebenspunkte,
+2 Angriff, +1 Zähigkeitswurf 2 x (w10 +

Stufe 14 LIED DER FURCHT Angriff, +1 Zähigkeitswurf 2 x (w10 +

Stufe 15 LIED DES HELDENMUTS MAX AFFECTED
+4 auf Rettungswürfe
+4 RK (Ausweichbonus)

Stufe 18 MASSENEINFÜHRUNG

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

☐ ☐ ☐

AGILE

AGILE BONUS Barden-
stufe Sonst. Mod.

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

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

CANNY FOE

KAMPFMANÖVER

Stufe

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

GLÜCK
PRO TAG

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