DAREDEVIL Barden-stufe					BEKANNTE ZAUBER							
	(BARI	DE)		J								
×		ZAU	BER	, (0		
Bekannte Zauber	RW gegen Zauber		auber ro Tag	= Grund-+ Bonuszauber zauber								
				4 - 4 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1								
	1			5 5 5 5 PPPP						1		
	2											
	3											
										2		
RW gege	n Zauber (SG) =		H + Zaub									
Konzentra		=	СН	Zauber- stufe								
ADVANE	ZATIDEDDAT	rzed 1	T/A LID C	SCHEINLICHKEIT						3		
ARKANE	Barden			ung riskieren keine								
	% Zauber											
×			UFTF	RITT								
DAUER PRO TAG		Barden- stufe		Sonstiges						4		
R	un đeA + (× 2) + CH +								
Hanach												
WILLEN	RETTUNGSV	VUBard		`						5		
	= 10 +	(÷ 2) + CH								
				auftritt als Bewegungsakti	on.							
7 ans	telle einer Stan									6		
BANNLIE		UFTI	RITTE									
Bannt auf K	lang basierend	e, magis	sche Effe	ekte.								
ABLENKI		n nutze	n den Fe	ertigkeitswurf (Auftreten) o	e.					AGIL		,
Bannt auf S		e magiso tswurf d	che Effek es Barde	kte.Kreaturen innerhalb en als RW.	BONUS		stufe	\	Sonst	iges	Annly thin	hanus to Assahatian Dluff Climb
FASZINII ANZ, KRI	EREN Bard EATUREN stu				+	= (÷ 2)	+			s bonus to Acrobatics, Bluff, Climb pe Artist skill checks
	=		. 3		•				CA	NNY	FOE	,
				(aufrunden)	Stufe	KAMPFMAI	NOVER					+2
DERRING		denstuf	\									• 2
+	= (+1)		6							Bonus applies to CMB to attempt, and CMD to resist, any of your
Bonus to al Allies who r	lies' reflex save nove at least 1	es, and c Oft gain	louble to a dodge	Dexterity-based skills bonus to their AC	10							chosen manoeuvres.
	D DES ERFOI				14							
3 +					18							
Stufe EIN	FLÜSTERUN	G				MORALE		Barden-	DA	UNTL	ESS	*
6 Einer			Gegner e	ne Handlung vorschlagen	Stufe	BONUS		stufe	,			
	GELIED nüttert Gegner i	n 9m Re	eichweite	e	2	+	= (+2)	÷ 4	Apply mind-a	this bonus to saving throws against affecting effects, including fear effects
	D DER GRÖS				×		,	SCO	DUND	REL'S	FORTU	JNE
9				temporäreTrefferpunkte, -1 auf ZÄH		GLÜCK		rden-		Fort	ıne	
Ctufo ERF	RISCHENDE				Stufe	PRO TAG	1	tufe		Tod □I	*	Roll the d20 twice for a skill check
13 Mass	sen-Schwere W	unden h	eilen		5	+	=	÷	5			and take the better result
Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkelnd Stufe LIED DER FURCHT									TAU	SENDS	SASSA	,
14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen						Alle Fertigkei	ten gelt	en als geül	ot			
Stufe LIE	+4 auf Rettungswürfe					of Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten						
+4 RK (Ausweichbonus) Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen					Stufe	ufe						
			ine Han	dlung vorschlagen	19							
20 Finer	LICHE MEL	UDIE eude od	er Kumn	ner sterben lassen								