DAREDEVIL Barden-stufe	BEKANNTE ZAUBER
(BARDE)	
ZAUBER	0 —
Bekannte RW gegen Zauber = Grund-+ Bonuszauber zauber pro Tag = zauber	·
4 8 - 12	
1 0 5555	1
2	
3	
5 6	
RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad	
Zauber-	_
Konzentration = CH + stufe	- <u> </u>
ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT Barden in leichter Rüstung riskieren keine	
% Zauberpatzer	
BARDENAUFTRITT	
DAUER Barden- PRO TAG stufe Sonstig	es
Run de + (× 2) + CH +	
Runden OOO OOO OOOO	
WILLEN RETTUNGSWUB and densitufe	5
= 10 + (÷ 2) + CH	
Stufe Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsak	
7 anstelle einer Standard-Aktion	6
AUFTRITTE	
BANNLIED Bannt auf Klang basierende, magische Effekte.	
Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten)	AGIL
ABLENKUNG Bannt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.	AGILE Barden- Sonstiges BONUS stufe
FASZINIEREN Barden-	+ Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks
ANZ. KREATUREN stufe	CANNY FOE
= ÷3 (aufrunden)	Stufe KAMPFMANÖVER
DERRING-DO Bardenstufe	2 +2
+ = (+ ₁) ÷ 6	Bonus applies to CMB to attempt,
Bonus to allies' reflex saves, and double to Dexterity-based skills	and CMD to resist, any of your chosen manoeuvres.
Allies who move at least 10ft gain a dodge bonus to their AC	14
Stufe 3 +	18
	DAUNTLESS
6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen	MORALE Barden- Stufe BONUS stufe
Stufe KLAGELIED 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite	Stufe 2
Stufe LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE	SCOUNDREL'S FORTUNE
9 2 × (W10 + KO) temporäreTrefferpunkte, +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH	GLÜCK Barden- Fortune Stufe PRO TAG stufe Today
Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT	FRO TAG Roll the d20 twice for a skill check
Massen-Schwere Wunden heilen Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkelnd	and take the better result
Stufe LIED DER FURCHT	TAUSENDSASSA
14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen	Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt
Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE +4 auf Rettungswürfe +4 RK (Ausweichbonus)	Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten
Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG 18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen	Stufe 19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt
Stufe TÖDLICHE MELODIE 20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen	