

<b>Kampfschrei</b>	<b>Dodge</b>	<b>Verteidigender Stand</b>
<p>Once per day, you may let out a battle cry during a charge action.</p> <p>The target of the charge makes a Will save of DC 10 + your CHA modifier. If they fail, they get -1 to hit for 1d4 rounds.</p>	<p>During your action, you can specify an opponent that you will get +1 AC (dodge bonus) against until your next action.</p>	<p>Beim Angriff darf der Spieler einen Malus von -X auf den Trefferwurf hinnehmen, dafür erhält er bis zu seinem nächsten Zug -X auf seine RK.</p>
	<b>Dex 13+</b>	
<b>Heftiger Schlag</b>	<b>Doppelschlag</b>	<b>Starker Doppelschlag</b>
<p>Beim Angriff kann man 1-5 Punkte vom Trefferwurf abziehen. Dafür werden gleichviele Punkte beim Schaden dazugezählt.</p> <p>Bei Zweihandwaffen wird der Schadensbonus verdoppelt.</p>	<p>Falls du beim Angriff einen Gegner tötest, darfst du einen weiteren Angriff gegen einen Gegner in deiner Reichweite machen.</p>	<p>Wie ein Doppelschlag, aber darf beliebig oft pro Zug verwendet werden.</p>
<p>Stärke 13+</p> <p>Nahkampfwaffe</p>	<p>Heftiger Schlag</p>	<p>Doppelschlag</p>
<b>Deflect Arrows</b>	<b>Snatch Arrows</b>	<b>Return Shot</b>
<p>Once per round, if you have a free hand and would be hit by a ranged weapon, you may make a Reflex save against DC 20 (+magic bonus of weapon) in order to deflect the weapon.</p>	<p>When using the Deflect Arrows feat, you may instead catch the projectile.</p>	<p>Wenn ein Geschoss gefangen wird, und man die notwendige Waffe besitzt, kann der Schuss sofort zurückgeschossen werden.</p>
<p>DEX 13+</p>	<p>DEX 15+</p> <p>Deflect Arrows</p>	<p>Snatch Arrow</p>

<b>Pinning Shot</b>	<b>Pinpoint Accuracy</b>	<b>Marksman</b>
If your opponent is within 1.5m of a tree, wall, or other surface you can stick an arrow in, you may perform a ranged grapple attack. Once stuck, the opponent may use a partial action to perform a STR check (DC15) or Escape Artist check (DC 15).	You may spend a full round action doing nothing but aiming with a ranged weapon at a target to receive +2 on your next attack against that target. This is cumulative with up to 3 rounds of aiming (max +6 bonus).	Der Schütze kann sich eine Runde lang auf ein Ziel konzentrieren, welches nicht verdeckt ist, um in der nächsten Runde einen Angriff mit einem Bonus von +5 auf den Trefferwurf auszuführen. Falls dieser Angriff trifft, zählt er als Coup de Grace.
DEX 13+	DEX 13+	Bogen Spezialist Pinpoint Accuracy
<b>Knock-Down</b>	<b>Improved Critical</b>	<b>Gottes Macht</b>
Whenever you do 10 or more damage to an opponent in melee, you may make an opposed Dex Check against that opponent. If you win, he'll fall down.	Bei einer Waffenart wird die Crit-Table auch bei einer 19 angewendet.	Dein Gott gewährt dir eine zweite Chance. Irgendein Würfelwurf darf nochmals durchgeführt werden.
STR 15+		Priester
<b>Knockout Attack</b>	<b>Quick Strike</b>	<b>Double Kill</b>
You may use any melee weapon to do subdual damage with a sneak attack at a -4 to hit. Normally weapons cannot be used.	Once per round, if you successfully hit with a sneak attack, you get a free additional attack on that opponent using the same weapon at the same attack bonus (but without extra sneak attack damage).	Bei einem hinterhältigen Angriff dürfen zwei Gegner gleichzeitig angegriffen werden, wenn sie sich in Reichweite befinden.
Ability to sneak attack	Ability to sneak attack	Hinterhältiger Angriff Kampf mit zwei Waffen

<b>Silent Spell</b>	<b>Counter Spell</b>	<b>Maximize Spell</b>
<p>A silent spell can be cast with no verbal components. Spells without verbal components are not affected. A silent spell uses up a spell slot one level higher than the spell's actual level.</p> <p>Bard spells cannot be enhanced by this metamagic feat.</p>	<p>Wenn du den Zauber eines Gegners erfolgreich erkennst, kannst du versuchen ihn zu verhindern.</p> <p>Dazu werden entgegengesetzte Intelligenzwürfe durchgeführt.</p>	<p>You can cast spells to maximum effect.</p> <p>All variable, numeric effects of a spell modified by this feat are maximized.</p> <p>Saving throws and opposed rolls are not affected, nor are spells without random variables.</p>
		<p>A maximized spell uses up a spell slot three levels higher than the spell's actual level.</p>
<b>Persistent Spell</b>	<b>Selective Spell</b>	<b>Widen Spell</b>
<p>Whenever a creature targeted by a persistent spell or within its area succeeds on its saving throw against the spell, it must make another saving throw against the effect.</p>	<p>When casting a spell with an area effect and a duration of instantaneous, you can choose a number of targets in the area equal to the ability score modifier used to determine bonus spells of the same type.</p> <p>These targets are excluded from the effects of your spell.</p>	<p>You can cast your spells so that they occupy a larger space.</p> <p>You can alter a burst, emanation, or spread-shaped spell to increase its area. Any numeric measurements of the spell's area increase by 100%.</p>
<p><b>Level Increase: +2</b></p>	<p><b>Level Increase: +1</b></p>	<p><b>Level Increase: +3</b></p>
<b>Empower Spell</b>	<b>Bardenglück</b>	<b>Schneller Schlag</b>
<p>You can increase the power of your spells, causing them to deal more damage.</p> <p>All variable, numeric effects of an empowered spell are increased by half including bonuses to those dice rolls..</p>	<p>Irgendein Würfelwurf darf nochmals durchgeführt werden.</p>	<p>Initiative wird um X verringert, dafür sinkt der Trefferwurf ebenfalls um X ab.</p>
<p><b>Level Increase: +2</b></p> <p>Saving throws and opposed rolls are not affected</p>	<p>Barde</p>	