(BAR	F DAV	stufe	×	BEKANI	NTE ZAUBER	*
(====	ZAUBER	<u>, </u>				
ekannte RW gegen	Zauber	= Grund-+ Bonuszauber			0 —	
Zauber Zauber	pro Tag	zauber 7 8 2				
		5 5 5 5				
1					1	
2	2					
3	3					
	+					
5	i				2	
	•					
RW gegen Zauber (SG) =	10 + CH + Zaul					
Conzentration	= CH	+ Zauber- stufe				
Stufe SPINNING SPE					3	
5 +4 concentration t						
RKANE ZAUBERPAT		SCHEINLICHKEIT wear light armour				
% without	risking spell fa	ilure.				
BAT	TLE DAN	CE			4	
AUER RO TAG	Dervish Level	Sonstiges			4	
-2.(,)+ CH +				
Runden = 2 + (·) + Cn +				
Runden DDD DD						
Heute □□□ □□ VILLEN RETTUNGSV					5	
= 10 +	/	÷ 2) + CH				
	`					
Stufe Begin or switch a b		a swift action,			6 —	
• A	UFTRITTI	E ,				
	UFTRITTI	E 🖟		DEDIV		
ANNLIED annt auf Klang basierend	e magische Eff	ekte	les Bardon-ols Rettun		ISH DANCE	, (
SANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r	e magische Eff	ekte		ዓንሄተ $\hat{\mathbf{k}}$ for attack and damage roll	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in	n one hand.
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende	e, magische Eff n nutzen den Fe magische Effe	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) c kte.Kreaturen innerhalb	×	भिजार for attack and damage roll BEW	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in /ANDERT	, i
BANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt	e, magische Eff n nutzen den Fe magische Effe swurf des Bard	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) c kte.Kreaturen innerhalb		France ist any on the state of	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in /ANDERT ei Rettungswürfen gegen Bai	, i
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r ABLENKUNG annt auf Sicht basierende	e, magische Eff n nutzen den Fe magische Effe swurf des Bard	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) c kte.Kreaturen innerhalb	Stufe	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in /ANDERT ei Rettungswürfen gegen Bai	, i
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN Der NZ. KREATUREN Lev	e, magische Effr n nutzen den Fe magische Effe swurf des Bard rish	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW.	Stufe	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in /ANDERT ei Rettungswürfen gegen Bar achabhängige Effekte	7
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN Der NZ. KREATUREN Lev	e, magische Eff n nutzen den Fe magische Effe swurf des Bard	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) c kte.Kreaturen innerhalb	Stufe	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in /ANDERT ei Rettungswürfen gegen Bar achabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst	rdenauftritt,
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN Derv NZ. KREATUREN Lev = IED DES MUTES	e, magische Effe n nutzen den Fe magische Effe swurf des Bard rish rel ÷ 3	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW. (aufrunden)	Stufe 2 + .	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in /ANDERT ei Rettungswürfen gegen Barachabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst Schlaginstrumente	rdenauftritt, Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen Mit Tieren umgehen, Einschücht
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN Derv NZ. KREATUREN Lev = IED DES MUTES Bonus au	e, magische Effe n nutzen den Fe magische Effe swurf des Bard rish rel * 3	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW.	Stufe 2 + 6	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in /ANDERT ei Rettungswürfen gegen Bar achabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst Schlaginstrumente Gesang	ndenauftritt, Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen Mit Tieren umgehen, Einschücht Bluffen, Motiv erkennen
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN Derv NZ. KREATUREN Lev = IED DES MUTES Bonus au Bonus au	e, magische Effe n nutzen den Fe magische Effe swurf des Bard rish rel : 3	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW. (aufrunden)	Stufe 2 + .	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in /ANDERT ei Rettungswürfen gegen Barachabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst Schlaginstrumente	Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen Mit Tieren umgehen, Einschücht Bluffen, Motiv erkennen Bluffen, Diplomatie
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN NZ. KREATUREN Lev = IED DES MUTES Bonus au Bonus au ufe LIED DES ERFO	e, magische Effe n nutzen den Fe magische Effe swurf des Bard rish rel : 3	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW. (aufrunden)	Stufe 2 + A	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in VANDERT ei Rettungswürfen gegen Bar achabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst Schlaginstrumente Gesang Saiteninstrumente	Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen Mit Tieren umgehen, Einschücht Bluffen, Motiv erkennen Bluffen, Diplomatie
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN Der NZ. KREATUREN Lev = IED DES MUTES Bonus au Bonus au tufe LIED DES ERFO	e, magische Effe n nutzen den Fe magische Effe swurf des Bard rish rel • 3	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW. (aufrunden)	Stufe 2 + Schauspielkun Komik Tanzen Tasten- instrumente	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in /ANDERT ei Rettungswürfen gegen Bar achabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst Schlaginstrumente Gesang Saiteninstrumente Blasinstrumente	Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen Mit Tieren umgehen, Einschücht Bluffen, Motiv erkennen Bluffen, Diplomatie
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN E JED DES MUTES Bonus au Bonus au Bonus au tufe LIED DES ERFO	e, magische Effe n nutzen den Fe magische Effe swurf des Bard rish rel • 3 f RW gegen Ber f Angriffs- und	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW. (aufrunden)	Stufe 2 + 2 Schauspielkun Komik Tanzen Tasten- instrumente Weitere:	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in /ANDERT ei Rettungswürfen gegen Bar achabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst Schlaginstrumente Gesang Saiteninstrumente Blasinstrumente	Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen Mit Tieren umgehen, Einschücht Bluffen, Motiv erkennen Bluffen, Diplomatie Diplomatie, Mit Tieren umgehen
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN BERNOTES H BONUS AU BONUS AU BONUS AU BONUS AU LIED DES ERFO + tufe EINFLÜSTERUN Einem bereits faszin LIED DEN CHÖSE	e, magische Effe n nutzen den Fe magische Effe swurf des Bard rish rel * 3 f RW gegen Bez f Angriffs- und LGS	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW. (aufrunden) zaubern und Furcht Waffen-Schadenswürfe	Stufe 2 + A	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in /ANDERT ei Rettungswürfen gegen Bar achabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst Schlaginstrumente Gesang Saiteninstrumente Blasinstrumente	Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen Mit Tieren umgehen, Einschücht Bluffen, Motiv erkennen Bluffen, Diplomatie Diplomatie, Mit Tieren umgehen
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN Der NZ. KREATUREN Lev = IED DES MUTES Bonus au Bonus au LIED DES ERFO 4 ufe EINFLÜSTERUN Einem bereits faszir ufe 2 × (W10 + K0) ten	e, magische Effe n nutzen den Fe magische Effe swurf des Bard rish rel 3 f RW gegen Ber f Angriffs- und LGS G ierten Ziel eine	ekte. Prtigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW. (aufrunden) zaubern und Furcht Waffen-Schadenswürfe Handlung vorschlagen	Stufe 2 + 2 Schauspielkun Komik Tanzen Tasten- instrumente Weitere:	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von St Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in /ANDERT ei Rettungswürfen gegen Bar achabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst Schlaginstrumente Gesang Saiteninstrumente Blasinstrumente	Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen Mit Tieren umgehen, Einschücht Bluffen, Motiv erkennen Bluffen, Diplomatie Diplomatie, Mit Tieren umgehen
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN BERNUTES H BONUS AU BON	e, magische Effern nutzen den Fern nutzen den Fern nutzen den Fern magische Efferswurf des Bard des Ba	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW. (aufrunden) zaubern und Furcht Waffen-Schadenswürfe Handlung vorschlagen unkte,	Stufe 2 + 2 Schauspielkun Komik Tanzen Tasten- instrumente Weitere:	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von St Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern MEDITA	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in /ANDERT ei Rettungswürfen gegen Barachabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst Schlaginstrumente Gesang Saiteninstrumente Blasinstrumente	Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen Mit Tieren umgehen, Einschüchte Bluffen, Motiv erkennen Bluffen, Diplomatie Diplomatie, Mit Tieren umgehen
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN Der NZ. KREATUREN Lev = IED DES MUTES + Bonus au Bonus au LIED DES ERFO 4 tufe EINFLÜSTERUN Einem bereits faszir tufe 2 × (W10 + K0) ten +2 auf Angriffe, +1	e, magische Effermantzen den Fernantzen den Fernantzen den Fernantzen den Fernantzen des Bard	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW. (aufrunden) zaubern und Furcht Waffen-Schadenswürfe Handlung vorschlagen unkte,	Stufe 2 + A Schauspielkun Komik Tanzen Tasten- instrumente Weitere:	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern MEDITA L Dervish	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in VANDERT ei Rettungswürfen gegen Bar achabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst Schlaginstrumente Gesang Saiteninstrumente Blasinstrumente Blasinstrumente Under Spell as a m	Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen Mit Tieren umgehen, Einschücht Bluffen, Motiv erkennen Bluffen, Diplomatie Diplomatie, Mit Tieren umgehen
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN Der NZ. KREATUREN Lev = IED DES MUTES Bonus au Bonus au LIED DES ERFO 4 ufe EINFLÜSTERUN Einem bereits faszir ufe 2 × (W10 + K0) ten +2 auf Angriffe, +1	e, magische Effe n nutzen den Fern nutzen den Fern magische Effe swurf des Bard ish rel 3 If RW gegen Ber f Angriffs- und LGS G ierten Ziel eine SEE poräre Trefferprauf ZÄH R AUFTRITT unden heilen	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW. (aufrunden) zaubern und Furcht Waffen-Schadenswürfe Handlung vorschlagen unkte,	Stufe 2 + A Schauspielkun Komik Tanzen Tasten- instrumente Weitere:	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von St Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern MEDITA L Dervish Level	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in IANDERT ei Rettungswürfen gegen Bat achabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst Schlaginstrumente Gesang Saiteninstrumente Blasinstrumente Blasinstrumente Glasinstrumente	Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen Mit Tieren umgehen, Einschücht Bluffen, Motiv erkennen Bluffen, Diplomatie Diplomatie, Mit Tieren umgehen pattle dance, use today a spell as a
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN Der NZ. KREATUREN Lev =	e, magische Effe n nutzen den Fern nutzen den Fern nutzen den Fern magische Effe swurf des Bard rish rel : 3 If RW gegen Bezif Angriffs- und LGS Gierten Ziel eine SE poräreTrefferpunden Jähren RAUFTRITT unden heilen rschütterung und HT	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW. (aufrunden) zaubern und Furcht Waffen-Schadenswürfe Handlung vorschlagen unkte, o nd Kränkelnd	Stufe 2 + A Schauspielkun Komik Tanzen Tasten- instrumente Weitere: ANZAH Stufe 8	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von St Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern MEDITA L Dervish Level = (÷ 2) -	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in VANDERT ei Rettungswürfen gegen Bar achabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst Schlaginstrumente Gesang Saiteninstrumente Blasinstrumente Blasinstrumente Geseng siteninstrumente final Blasinstrumente Gesing siteninstrumente Final Blasinstrumente Gesang Saiteninstrumente Final Blasinstrumente Geffectively casting a move action + swift	Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen Mit Tieren umgehen, Einschücht Bluffen, Motiv erkennen Bluffen, Diplomatie Diplomatie, Mit Tieren umgehen pattle dance, use today a spell as a
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN Derv NZ. KREATUREN Lev EID DES MUTES H Bonus au Bonus au Bonus au EINFLÜSTERUN Einem bereits faszir LIED DER GRÖS 2 × (W10 + K0) ten +2 auf Angriffe, +1 auf ERFRISCHENDE Massen-Schwere Wielt Erschöpfung, Eufe LIED DER FURC Gegner werden in Ar	e, magische Effen nutzen den Fern nutzen den Fern nutzen den Fern magische Effe swurf des Bard ish rel ish fel	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW. (aufrunden) zaubern und Furcht Waffen-Schadenswürfe Handlung vorschlagen unkte, o nd Kränkelnd	Stufe 2 + A Schauspielkun Komik Tanzen Tasten- instrumente Weitere: ANZAH Stufe 8	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern MEDITA L Dervish Level E (÷ 2) - TAUS	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in IANDERT ei Rettungswürfen gegen Bat achabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst Schlaginstrumente Gesang Saiteninstrumente Blasinstrumente Blasinstrumente Glasinstrumente	Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen Mit Tieren umgehen, Einschücht Bluffen, Motiv erkennen Bluffen, Diplomatie Diplomatie, Mit Tieren umgehen pattle dance, use uses today a spell as a
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN Der NZ. KREATUREN Lev EID DES MUTES H Bonus au Bonus au Bonus au Bonus au EINFLÜSTERUN Einem bereits faszin unfe 2 × (W10 + K0) ten +2 auf Angriffe, +1 zufe ERFRISCHENDE Massen-Schwere Wielt Erschöpfung, Eufe LIED DER FURC Gegner werden in Artufe LIED DES HELD DES HELD DES HELD DES HELD DES HELD DES HELD LIED DES HELD WIE LIED WIE LIED DES HELD WIE LIED WIE LIED DES HELD WIE LIED	e, magische Effen nutzen den Fern nutzen den Fern nutzen den Fern magische Effe swurf des Bard rich ele swurf des Bard rich fel state from SE enporare Trefferpieuf ZÄH reden heilen rich terung unden heilen rich terung under heilen rich terung und heilen	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW. (aufrunden) zaubern und Furcht Waffen-Schadenswürfe Handlung vorschlagen unkte, o nd Kränkelnd	Stufe 2 + A Schauspielkun Komik Tanzen Tasten- instrumente Weitere: ANZAH Stufe 8	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von St Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern MEDITA L Dervish Level = (÷ 2) -	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in VANDERT ei Rettungswürfen gegen Bar achabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst Schlaginstrumente Gesang Saiteninstrumente Blasinstrumente Blasinstrumente Geseng siteninstrumente final Blasinstrumente Gesing siteninstrumente Final Blasinstrumente Gesang Saiteninstrumente Final Blasinstrumente Geffectively casting a move action + swift	Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen Mit Tieren umgehen, Einschücht Bluffen, Motiv erkennen Bluffen, Diplomatie Diplomatie, Mit Tieren umgehen pattle dance, use uses today a spell as a
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN Der NZ. KREATUREN Lev EINED DES MUTES H Bonus au Bonus au Bonus au Bonus au EINFLÜSTERUN Einem bereits faszir LIED DER GRÖS 2 × (W10 + K0) ten +2 auf Angriffe, +1 auf ERFRISCHENDE Massen-Schwere Wielt Erschöpfung, Eute LIED DER FURC Gegner werden in Artute LIED DES HELD DES HELD	e, magische Effen nutzen den Fern nutzen den Fern nutzen den Fern nutzen den Fern magische Effe swurf des Bard rish rel * 3 f RW gegen Bergf Angriffs- und LGS G ierten Ziel eine SE pporäreTrefferprauf ZÄH R AUFTRITT unden heilen rschütterung unden heilen rschütterung unden heilen sest wursen gest versetzt um ENMUTES swürfe	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW. (aufrunden) zaubern und Furcht Waffen-Schadenswürfe Handlung vorschlagen unkte, o nd Kränkelnd	Stufe 2 + A Schauspielkun Komik Tanzen Tasten- instrumente Weitere: Weitere: ANZAH Stufe PRO TA 8 Stufe Alle Fer Stufe	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern MEDITA L Dervish Level = (÷ 2) - TAUS tigkeiten gelten als geübt	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in VANDERT ei Rettungswürfen gegen Bar achabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst Schlaginstrumente Gesang Saiteninstrumente Blasinstrumente Blasinstrumente Gefectively casting a move action + swift ENDSASSA	Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen Mit Tieren umgehen, Einschücht Bluffen, Motiv erkennen Bluffen, Diplomatie Diplomatie, Mit Tieren umgehen pattle dance, use today a spell as a
ANNLIED annt auf Klang basierend reaturen innerhalb von 9r BLENKUNG annt auf Sicht basierende on 9m nutzen den Auftritt ASZINIEREN Der N.Z. KREATUREN Lev = MED DES MUTES + Bonus au Bonus au LIED DES ERFORMATES + LIED DES ERFORMATES tufe 2 (W10 + KO) ten +2 auf Angriffe, +1 auf Angriffe, +1 auf ERFRISCHENDEM Massen-Schwere Wheilt Erschöpfung, Euter LIED DER FURC Gegner werden in Autufe LIED DES HELD + 4 auf alle Rettung:	e, magische Effen nutzen den Fern nutzen den Fern nutzen den Fern magische Effe swurf des Bard isch ele swurf des Bard fred RW gegen Bergf Angriffs- und LGS Gergen Zähler eine SE proräre Trefferpre und Zähler RAUFTRITT unden heilen rschütterung und HT regst versetzt und ENMUTES swürfe auf die RK isterung	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) o kte.Kreaturen innerhalb en als RW. (aufrunden) zaubern und Furcht Waffen-Schadenswürfe Handlung vorschlagen unkte, C nd Kränkelnd	Stufe 2 + A Schauspielkun Komik Tanzen Tasten- instrumente Weitere: ANZAH Stufe PRO TA 8	BEW Bonus ist anwendbar b Schallangriffe und spra VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern MEDITA L Dervish Level E (÷ 2) - TAUS	ISH DANCE Is when wielding a scimitar in VANDERT ei Rettungswürfen gegen Bar achabhängige Effekte GER AUFTRITT Redekunst Schlaginstrumente Gesang Saiteninstrumente Blasinstrumente Blasinstrumente Gefectively casting a move action + swift ENDSASSA	Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen Mit Tieren umgehen, Einschücht Bluffen, Motiv erkennen Bluffen, Diplomatie Diplomatie, Mit Tieren umgehen pattle dance, use today a spell as a