	SPEAKER	arden- stufe	X	BEKAN	NTE ZAUBER	Ĭ.
(B.	ARDE) ZAUBER				0	
Bekannte RW geger	n Zauber <sub>=</sub> Gr	und-+ Bonuszauber				
Zauber Zauber	1	uber 7 2 7		All I		
	0	5555	Summon Nature'	s Ally I	1	
	2					
	3					
	4		Cummon Notural	o Ally II		
	5		Summon Nature	S Ally II	2	
	6					
RW gegen 7auher	(SG) = 10 + CH + Zaubergr					
	, ,		Summon Nature'	s Ally III		
ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT  Barden in leichter Rüstung riskieren keine Zauberpatzer			ounmon wature	5 Ally III	3	
В	ARDENAUFTRIT	T				
DAUER PRO TAG	Barden- stufe	Sonstiges	Summon Nature'	s Allv IV		
	(	CH +			4	
Trunden /						
Heute						
VILLEN RETTU	NGSWUBardenstufe		Summon Nature'	s Ally V		
$= 10 + ( \div 2 ) + CH$					5	
Ptufo or						
	vechsel einen Bardenauftr r Standard-Aktion	tt als Bewegungsaktio	on.			
	AUFTRITTE	7	Summon Nature	s Ally VI	6	
BANNLIED						
	erende, magische Effekte. von 9m nutzen den Fertigk	eitswurf (Auftreten) d	es Barden als Rettungs	vurf		
ABLENKUNG			×	BARD	ENWISSEN	, i
annt auf Sicht basie	erende magische Effekte.K auftrittswurf des Barden al		WISSEN BONUS	Barden- Sonstig	ges	
JED DES MUTE		5 NVV.	= (	÷ 2 ) +		Wissensfertigkeiten anwenden
Bo	<b>5</b> nus auf RW gegen Bezaub	ern und Furcht			<u> </u>	Vissensfertigkeit ungeübt benutzen
	nus auf Angriffs- und Waf		OI ( ANYMAY)		AL FRIEND	*
Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT  3 Use a performance roll to influence animals  Stufe ATTRACT RATS  5 Summon 5 1w6 11 2W6 17 3w6 rats  Stufe EINFLÜSTERUNG  6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen		Stufe ANIMAL'  1	TYPE	+4 to Handle Ani	mal of a chosen type vorst indifferent to the bard,	
		5		and never attack with	out provocation	
		7			nd magically controlled animals I Charisma check to attack	
		11		Stufe Speak With A	nimals at will for a chosen type	
		717	VIFISFITI	GER AUFTRITT	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
				Nutze Bonus anstelle von	IOLK AUT I KITT	Nutze Bonus anstelle von
tufe KLAGELIED  8 Erschüttert Ge	gner in 9m Reichweite		☐ Schauspielkunst		☐ Redekunst	Diplomatie, Motiv erkennen
tufe LIED DER (	GRÖSSE MAX. BEINI		☐ Komik	Bluffen, Einschüchtern	☐ Schlaginstrumente	Mit Tieren umgehen, Einschücht
9	2 × (W10 + <b>KO</b> ) temp +2 auf Angriffe, +1 au		☐ Tanzen ☐ Tasten-	Akrobatik, Fliegen	<ul><li>☐ Gesang</li><li>☐ Saiteninstrumente</li></ul>	Bluffen, Motiv erkennen Bluffen, Diplomatie
ERFRISCHE	ENDER AUFTRITT		instrumente	Diplomatie, Einschüchtern	☐ Blasinstrumente	Diplomatie, Mit Tieren umgehen
Massen-Schw	ere Wunden heilen ung, Erschütterung und Kı	امرادة.	Weitere:			
		апкеша				
tufe LIED DER F L4 Gegner werder	<b>URCHT</b> n in Angst versetzt und flie	ehen				
I IED DEC 11	Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE +4 auf Rettungswürfe			TAUS	ENDSASSA	<u> </u>
ture			Stufe			
ture	+4 auf Rettungswürfe +4 RK (Ausweichbonu		Alle Fertin			
tufe MASSENEI	+4 RK (Ausweichbonu	s)	10 Alle Fertig	keiten gelten als geübt		
tufe MASSENEI	+4 RK (Ausweichbonu NFLÜSTERUNG Jerten Zielen eine Handlun	s)	10 Alle Fertig		eiten	