

Barden-
stufe

ZAUBER

Zauberrettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

BARDENAUFTRITT

7

AUFTRITTE

Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten) de

Stufe **TÖDLICHE MELODIE**
20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

BEKANNTE ZAUBER

[illegible][illegible]

2

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

3

□ □ □

□ □ □

□ □ □

/sie

4

☐ ☐
☐ ☐

5
□ □ □
□ □ □

_____ **6** _____

_____ ☐☐☐ _____

_____ ☐☐☐ _____

FAMOUS

1	Village or small town	1,000 people	+1	made within the area of your fame
5	Large town or small group of towns	5,000 people	+2	
9	City or group of towns	25,000 people	+3	
13	Large city state and surrounding area	100,000 people	+4	
17	The whole civilized world		+5	

BARDENWISSEN

= $\left(\frac{\text{ } \div 2 \right) +$ Diesen Bonus auf alle Wissensfertigkeiten anwenden
 Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen

BEWANDERT

Bonus ist anwendbar bei Rettungswürfen gegen Bardenauftritt, Schallangriffe und sprachabhängige Effekte

VIELSEITIGER AUFTRITT

<input type="checkbox"/> Schauspielkunst	Bluffen, Verkleiden	<input type="checkbox"/> Redekunst	Diplomatie, Motiv erkennen
<input type="checkbox"/> Komik	Bluffen, Einschüchtern	<input type="checkbox"/> Schlaginstrumente	Mit Tieren umgehen, Einschüchtern
<input type="checkbox"/> Tanzen	Akrobatik, Fliegen	<input type="checkbox"/> Gesang	Bluffen, Motiv erkennen
<input type="checkbox"/> Tasten-Instrumente	Diplomatie, Einschüchtern	<input type="checkbox"/> Saiteninstrumente	Bluffen, Diplomatie
		<input type="checkbox"/> Blasinstrumente	Diplomatie, Mit Tieren umgehen

TAUSENDSASSA

Stufe
19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt