ANIMAL SPEA	KER <sup>Barden-</sup> stufe	×	BEKAN	INTE ZAUBER	x (	
(BARD)	,					
ZAUB				0		
	uber = Grund-+ Bonuszauber Tag zauber					
0	CH - 4 - 12 - 12 - 12 - 13 - 13 - 13 - 13 - 13	Summon Nature	's Allv I			
1			,	1		
2						
3				- 555		
4		Summon Nature	's Allv II			
5			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	2		
6						
Zauber Rettungs SG = 10 + CH + 2				- 555		
Voncentration =	CLI  Zauber-	Summon Nature	's Ally III			
Konzentration	stufe		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	3		
ARKANE ZAUBERPATZER TH						
Ein Barde riskierte keine Zauberpaatzer während leichte Rüstung Trägt		rr/sie				
BARDENAU	UFTRITT	Summon Nature	's Allv IV			
DAUER Barden- PER DAY stufe	Sonstiges		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	4		
Run đe <b>A + (</b>	×2)+CH+					
Runden DD DD DD DD DD		Summon Nature	's Ally V			
		- Cammon Hatare		5		
WILLEN RETTUNGS SG Barde	`					
= 10 + (	÷ 2 ) + CH					
Stufe Starte oder wechsel einen B	Bardenauftritt als Bewegungsaktio	<sup>on</sup> Summon Nature	's Ally VI			
			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	6 —		
AUFTRITTE .						
BANNLIED Bannt auf Klang basierende magische Effekte.Kreaturen innerhalb		BARDENWISSEN				
von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.		WISSENS- Barden- Sonstiges				
ABLENKUNG	oo Effekte Vreeturen innerhalb	BONUS	stute		Wissensfertigkeiten anwenden	
Bannt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.		= ( ÷ 2 ) + Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzer				
LIED DES MUTES		ANIMAL FRIEND				
Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht		Stufe ANIMAL TYPE +4 to Handle Animal of a chose		nal of a chosen type		
Bonus auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe					These animals are at worst indifferent to the bard, and never attack without provocation	
Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT  3 Use a performance roll to influence animals		5 Animal companions and magically controlle		d magically controlled animals		
Stufe ATTRACT RATS 5 Summon 5 1d6 11 2W6 17 3d6 rats  Stufe EINFLÜSTERUNG 6 Einem bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen		7			Charisma check to attack	
		11		Stufe Speak With An	imals at will for a chosen type	
		VIELSEITIGER AUFTRITT				
			Nutze Bonus anstatt von		Nutze Bonus anstatt von	
Stufe KLAGELIED	1	☐ Schauspielkunst	Bluff, Disguise	□ Redekunst	Diplomacy, Sense Motive	
8 Erschüttert Gegner in 9m Reid		☐ Komik	Bluff, Intimidate	☐ Schlaginstrumente	Handle Animal, Intimidate	
Stufe LIED DER GRÖSSE MAX	X AFFECTED  CON) temporary hit points,	☐ Tanzen _ Tasten-	Acrobatics, Fly	<ul><li>☐ Gesang</li><li>☐ Saiteninstrumente</li></ul>	Bluff, Sense Motive Bluff, Diplomacy	
	+1 fortitude save	Instrumente	Diplomacy, Intimidate	☐ Blasinstrumente	Diplomacy, Handle Animal	
Stufe ERFRISCHENDER AUFT	TRITT	Sonstige:				
Massen kritische Wunden hei heilt Erschöpfung, kränkeld u						
0. (	ma croonuttert och					
14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen						
Stufe LIED DES HELDENMUTES MAX. BEINFLUSST						
+4 auf Rettungswürfe		TAUSENDSASSA **				
+4 RK (Ausweichbonus)		10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt				
Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG  18 Bereits faszinierten Gegnern ene Handlung vorschlagen		Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten				
Stufe TÖDLICHE MELODIE 20 Einen Gegner vor Freude oder	r Kummer sterben lassen	Stufe 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt				