DEMAGOGUE Barden-stufe	BEKANNTE ZAUBER
(BARDE)	<u> </u>
ZAUBER	0
Bekannte RW gegen Zauber = Grund-+ Bonuszauber Zauber pro Tag zauber +	<u> </u>
4 % 0	
1 0000	1
2	
3	
4	
5	
6	
Zauberrettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad	
7auher-	
Konzentration = CH + stufe	
ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD	
Ein Barde riskierte keine Zauberpaatzer während leichte Rüstung Trägt	d er/sie
BARDENAUFTRITT	
DAUER Barden- Sonst. Mo	od. 4
PER DAY stufe	
Run de + (× 2) + CH +	
Runden 000 000 000 Heute 0000 0000	
WILLEN RETTUNGS SG Bardenstufe	
$= 10 + (\div 2) + CH$	
Stufe Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsakt 7	
AUFTRITTE	6
BANNLIED	
Bannt auf Klang basierende, magische Effekte. Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten)	de
ABLENKUNG	Area of fame Barden-
Bannt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.	stufe 1000 receipt 7.5 days
FASZINIEREN Barden-	1 Village or small town 1,000 people 1 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2
MAX. PUBLIKUM stufe	5 Large town or small group of towns 5,000 people 13 Large city state and surrounding area 5,000 people 25,000 people 25,000 people 31 Large city state and surrounding area 100,000 people 31 Large city state and surrounding area
= ÷ 3 (aufrunden)	
LIED DES EDEOLGS	2,
Stufe +	WISSENS- Barden- Sonet Med
CATHER CROWN	BONUS stufe
Stufe GATHER CROWD Bardenstufe 5 Größe des = Performance ×	= (÷ 2) + Barden können jede Wissensfertigkeiten anwenden Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen
Publikums result	BEWANDERT
Stufe INCITE VIOLENCE 6 Inflame a crowd who are already fascinated	Stufe 2 Bonus ist anwendbar bei Rettungswürfen gegen Bardenauftritt, Schallangriffe und sprachabhängige Effekte
Stufe KLAGELIED 8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite	VIELSEITIGER AUFTRITT
Stufe LIED DER GRÖSSE MAX AFFECTED	Nutze Bonus anstelle von Nutze Bonus anstelle von
2 x (w10 + KO	□ Schauspielkunst Bluffen, Verkleiden □ Redekunst Diplomatie, Motiv erkennen
) temporäre Lebenspunkte.	□ Komik Bluffen, Einschüchtern □ Schlaginstrumente Mit Tieren umgehen, Einschüchtern □ Tanzen Akrobatik, Fliegen □ Gesang Bluffen, Motiv erkennen
Stufe ERFRISCHENDERALHER Tähigkeitswurf 2 x (w10 + 12) Massen kritische Winden heilen	Tasten- Diplomatie Finschijchtern 🗆 Saiteninstrumente Bluffen, Diplomatie
heilt Erschopfung, kjæknig wräterschelberi spunkte,	
Stufe LIED DER FURCHT Angriff, *1 Zanigkeitswurf2 x 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen Temporare Lebenspunkte,	
Stufe LIED DES HELDENMUTS Mähigkeitswuflusste	TAUSENDSASSA
+4 auf Rettungswürfe +4 RK (Ausweichbonus)	Stufe Alle Fertigkeiten gelten als geübt
Stufe RIGHTEOUS CAUSE	Stufe Alla Fartigkaitan galtan ala Magaanfartigkaitan
18 Turn a crowd towards a common purpose Stufe TÖDLICHE MELODIE	Stufe
Stufe TÖDLICHE MELODIE 20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen	10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt