	ARCHIVIST	Barden- stufe	×	BEKANNTE ZAUBER
	(BARDE)			
2	ZAUBER	-		0
Bekannte Zauber	RW gegen Zauber Zauber pro Tag	= Grund-+ Bonuszauber zauber		
	0	H + + 4 H - 12		
	1	5555		
				1
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
RW geg	gen Zauber (SG) = 10 + CH + Zau	bergrad		
Konzen	tration = CH	Zauber- stufe		
ARKAN	E ZAUBERPATZER THRES			
	Barden in leichter Rüst	tung riskieren keine		3
<u></u>	%; Zauberpatzer			
X	BARDENAUFT	RITT		
DAUER PER DA		Sonst.		
) + CH +		4
	Run đe A + (× 2) + CH +		
Runde	n 000 000 000	1		
Heut				
WILLEI	N RETTUNGSWUB Frdenstufe	\ \ \		
	= 10 + (÷ 2) + CH		5
Stufe S	tarte oder wechsel einen Barden	auftritt als Bewegungsaktio	n.	
	nstelle einer Standard-Aktion			
X	AUFTRITTI	E 💉		6
BANNL		ialsta		
	f Klang basierende, magische Eff 1 innerhalb von 9m nutzen den Fe		es Barden a	als Rettungswurf
ABLEN			×	BARDENWISSEN
Bannt aut	f Sicht basierende, magische Effe n innerhalb von 9m nutzen den Fe	ekte. ertigkeitswurf (Auftreten) d	WISSEN	N Barden- Sonst.
FASZIN		errigitorian (rianti etell) a	BOMOS	
ANZ. K	REATUREN stufe			= (÷ 2) + Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzer
	= ÷3	(aufrunden)) 🖈	GELEHRTER
DI A FRITTO	ALIST Bardenstufe	(auriunden)		Take 20 on any Knowledge skill roll
NATUR +	(Stufe	TAKE 20 Barden- PRO TAG stufe Houte verwondet
_	= (+1)	7 7 0	2	State Heate verweitdet
	AC and attack rolls against an id o allies within 30ft who can see			+ = (+ 4) ÷ 6
	ED DES ERFOLGS	and near you	`~	MAGIC LORE
Stule				Take 10 on Spellcraft checks to identify magic items or decipher scrolls.
3 +			Stufe	Disarm magical traps as a Rogue.
	NFLÜSTERUNG		2	+4 Bonus to saving throws against magical traps, language-dependent effects, symbols, glyphs and magic writings.
	nem bereits faszinierten Gegner e	eine Handlung vorschlagen		
_	AMENTABLE BELABOURM		Stufe	TAUSENDSASSA
- 4	aze or confuse one already fascin	ated creature	5	Alle Fertigkeiten gelten als geübt
444	LAGELIED schüttert Gegner innerhalb 9m		Stufe	Alle Continue to the control of the
	RFRISCHENDER AUFTRIT	Γ	11	Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten
13 Ma	ssen-Schwere Wunden heilen		Stufe	10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt
He	ilt Erschöpfung, Erschütterung u	ни кгапкени	17	PROBABLE PATH
111	ED DER FURCHT gner werden in Angst versetzt ur	nd fliehen		Take 10 on any d20 roll
	ED DES HELDENMUTS MA		0+ (TAKE 10 Barden-
Stufe L1	+4 auf Rettungsv	würfe	Stufe 10	PRO TAG Heute verwendet
	+4 RK (Ausweich	bonus)		+ = (-7) ÷ 3
	EDANTIC LECTURE ze, confuse or put to sleep alread	dy facoinated areatures		
	DDLICHE MELODIE	uy rasomateu creatures		
	ODLICHE MELODIE nen Gegner vor Freude oder Kumi	mer sterben lassen		