CFIFRRITY Barden-stufe	BEKANNTE ZAUBER
OLLLDIIII	·
Bekannte RW gegen Zauber = Grund-+ Bonuszauber	0
Zauber Zauber pro Tag zauber	
0 5555	
1 7000	1
2 0000	
3 0000	
4 0000	
5 000	2
6 6	
RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad	
Konzentration = CH + Zauber- stufe	
ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT	3
Barden in leichter Rüstung riskieren keine Zauberpatzer	000
BARDENAUFTRITT	
DAUER Barden- Sonstige	
PRO TAG stute	
Run de + (× 2) + CH +	
Runden DDD DDD DDD	000
Heute	
WILLEN RETTUNGSWUB and densitute	5
= 10 + (÷ 2) + CH	
Stufe Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsakt anstelle einer Standard-Aktion	
7 anstelle einer Standard-Aktion AUFTRITTE	
BANNLIED	6
Bannt auf Klang basierende, magische Effekte. Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten)	des Barden als Rettungswurf
ABLENKUNG	FAMOUS
Bannt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.	Area of fame Barden-
FASZINIEREN Barden-	stufe 1 Village or small town 1,000 people ៉ឺឌី E +1 ១ ខ្
ANZ. KREATUREN Stufe	1 Village or small town 5 Large town or small group of towns 9 City or group of towns 25,000 people 25,000 people 30,000 people 42 unity 43 unity 44 people 17 The whole civilized world
= ÷ 3 (aufrunden)	9 City or group of towns 25,000 people 25,000 people
LIED DES EDEOLGS	2 Large city state and surrounding area 100,000 people 2 1 1 2 8 8
Stufe +	17 The whole civilized world BARDENWISSEN
·	WISSEN Barden- Sonstiges
Stufe GATHER CROWD Bardenstufe	BONUS stufe
5 Größe des Performance result	= (÷ 2) + Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen
Stufe EINFLÜSTERUNG	BEWANDERT
6 Einem bereits faszinierten Gegner ene Handlung vorschlagen	Stufe Bonus ist anwendbar bei Rettungswürfen gegen Bardenauftritt,
Stufe SHINING STAR Fascinated creates take -4 to break free of the effect, and	2 Schalanghire und Sprachabhangige Effekte
make a will save to break free even when being attacked	VIELSEITIGER AUFTRITT
Stufe 2 × (W10 + KO) temporäreTrefferpunkte,	Nutze Bonus anstelle von □ Schauspielkunst Bluffen, Verkleiden □ Redekunst Diplomatie, Motiv erkennen
9 +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH	Komik Bluffen, Einschüchtern □ Schlaginstrumente Mit Tieren umgehen, Einschüchter
Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT	☐ Tanzen Akrobatik, Fliegen ☐ Gesang Bluffen, Motiv erkennen
12 Massen-Schwere Wunden heilen Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkelnd	Tasten- instrumente Diplomatie, Einschüchtern Diplomatie, Einschüchtern Diplomatie, Einschüchtern Diplomatie, Einschüchtern Diplomatie, Einschüchtern Diplomatie, Einschüchtern
Stufe LIED DER FURCHT	□ blashistiumente Diplomatie, mit Heren umgenen
14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen	
Stufe LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE +4 auf Rettungswürfe	TAUSENDSASSA
+4 auf Rettungswurfe +4 RK (Ausweichbonus)	Stufe Alle Fertigkeiten gelten als geübt
Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG	Stufe Alla Fertigkaiten gelten als Klassenfertigkaiten
18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen Stufe TÖDLICHE MELODIE	Stufe
Stufe TÖDLICHE MELODIE 20 Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen	10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt