# GEISHA 芸者

Barden-stufe

## ZAUBER

| Bekannte Zauber | RW gegen Zauber | | Zauber pro Tag | = Grund-zauber | + Bonuszauber (CH / CH - 4 / CH - 8 / CH - 12) |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 0 | | | |
| | | 1 | | | |
| | | 2 | | | |
| | | 3 | | | |
| | | 4 | | | |
| | | 5 | | | |
| | | 6 | | | |

RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad

**ARKANE ZAUBERPATZER** WAHRSCHEINLICHKEIT

% Barden in leichter Rüstung riskieren keine Zauberpatzer

## BARDENAUFTRITT

**DAUER** PRO TAG

Runden = 2 + ( Barden-stufe × 2 ) + CH + Sonstiges

Runden Heute

**WILLEN** RETTUNGSWURF SG

= 10 + ( Bardenstufe ÷ 2 ) + CH

Stufe 7 Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion. anstelle einer Standard-Aktion

## AUFTRITTE

**BANNLIED**
Bannt auf Klang basierende, magische Effekte.
Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten) des Barden als Rettungswurf

**ABLENKUNG**
Bannt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.

**FASZINIEREN** ANZ. KREATUREN

= Barden-stufe ÷ 3 (aufrunden)

**LIED DES MUTES**
+ Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht
Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schadenswürfe

Stufe 3 **LIED DES ERFOLGS** +

Stufe 6 **EINFLÜSTERUNG**
Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

Stufe 8 **KLAGELIED**
Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

Stufe 9 **LIED DER GRÖSSE** MAX. BEINFLUSSTE
2 × (W10 + **KO**) temporäreTrefferpunkte, +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH

Stufe 12 **ERFRISCHENDER AUFTRITT**
Massen-Schwere Wunden heilen
Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkelnd

Stufe 14 **LIED DER FURCHT**
Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

Stufe 15 **LIED DES HELDENMUTS** MAX. BEINFLUSSTE
+4 auf Rettungswürfe
+4 RK (Ausweichbonus)

Stufe 18 **MASSENEINFLÜSTERUNG**
Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

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

## BEKANNTE ZAUBER

0

1

2

3

4

5

6

## TEA CEREMONY

Spend 10 minutes preparing an elaborate tea ceremony, and 4 rounds per person performing the ceremony, to grant your allies Inspire Courage, Inspire Competence, Inspire Greatness or Inspire Heroics for 10 minutes.

## BARDENWISSEN

**WISSEN** BONUS

= ( Barden-stufe ÷ 2 ) + Sonstiges

Apply this bonus to Craft (calligraphy), Diplomacy, Knowledge (nobility) and one type of Performance
Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen

## BEWANDERT

Stufe 2 +4 Bonus ist anwendbar bei Rettungswürfen gegen Bardenauftritt, Schallangriffe und sprachabhängige Effekte

## VIELSEITIGER AUFTRITT

| | Nutze Bonus anstelle von... | | Nutze Bonus anstelle von... |
|---|---|---|---|
| ☐ **Schauspielkunst** | Bluffen, Verkleiden | ☐ **Redekunst** | Diplomatie, Motiv erkennen |
| ☐ **Komik** | Bluffen, Einschüchtern | ☐ **Schlaginstrumente** | Mit Tieren umgehen, Einschüchtern |
| ☐ **Tanzen** | Akrobatik, Fliegen | ☐ **Gesang** | Bluffen, Motiv erkennen |
| ☐ **Tasten-instrumente** | Diplomatie, Einschüchtern | ☐ **Saiteninstrumente** | Bluffen, Diplomatie |
| | | ☐ **Blasinstrumente** | Diplomatie, Mit Tieren umgehen |

☐ _____ _____

## GELEHRTER

Stufe 5 **10 NEHMEN** Beliebig oft einsetzbar

**20 NEHMEN** PRO TAG

Heute verwendet

## TAUSENDSASSA

Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt