

CELEBRITY

Barden-
stufe

ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber 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 Barden-
stufe Sonstiges

Runden + (× 2) + CH +

Runden Heute

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

= 10 + (÷ 2) + CH

Stufe 7 Starte oder wechsele 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 Aufttrittswurf des Barden als RW.

FASZINIEREN Barden-
ANZ. KREATUREN stufe

= ÷ 3 (aufrunden)

STUFE 3 LIED DES ERFOLGS

+

Stufe 5 GATHER CROWD Bardenstufe

Größe des Publikums = Performance result ×

STUFE 6 EINFÜSTERUNG

Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

STUFE 8 SHINING STAR

Fascinated creatures take -4 to break free of the effect, and
make a will save to break free even when being attacked

STUFE 9 LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE

2 × (W10 + KO) temporäre Trefferpunkte,
+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 MASSENEINFÜSTERUNG

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

□ □ □
□ □ □

FAMOUS

Area of fame

Barden-
stufe

Barden- stufe	Area of fame			
1	Village or small town	1,000 people	Bonus auf Diplomatie und Einschüchtern	+1
5	Large town or small group of towns	5,000 people		+2
9	City or group of towns	25,000 people		+3
13	Large city state and surrounding area	100,000 people		+4
17	The whole civilized world			+5

BARDENWISSEN

WISSEN
BONUS

Barden-
stufe

Sonstiges

= (÷ 2) + Diesen Bonus auf alle Wissensfertigkeiten anwenden
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...
<input type="checkbox"/> Schauspielkunst	Bluffen, Verkleiden	<input type="checkbox"/> Redekunst	Diplomatie, Motiv erkennen
<input type="checkbox"/> Komik	Bluffen, Einschüchtern	<input type="checkbox"/> Schlaginstrumente	Mit Tieren umgehen, Einschüchtern
<input type="checkbox"/> Tanzen	Akrobatik, Fliegen	<input type="checkbox"/> Gesang	Bluffen, Motiv erkennen
<input type="checkbox"/> Tasten- instrumente	Diplomatie, Einschüchtern	<input type="checkbox"/> Saiteninstrumente	Bluffen, Diplomatie
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Blasinstrumente	Diplomatie, Mit Tieren umgehen

TAUSENDSASSA

Stufe

10

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe

16

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe

19

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt