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