

# CELEBRITY

Barden-  
stufe

## ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber CH - 4 CH - 8 CH - 12
		0		
		1		<input type="checkbox"/>
		2		<input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/>
		4		<input type="checkbox"/>
		5		<input type="checkbox"/>
		6		<input type="checkbox"/>

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  $\frac{1}{2} + ( \times 2 ) + CH +$   
Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## WILLEN RETTUNGSWURF (SG)

Bardenstufe  
 $= 10 + ( \div 2 ) + CH$

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

$= \div 3$  (aufrunden)

### STUFE LIED DES ERFOLGS

3 + ☐

### STUFE GATHER CROWD Bardenstufe

5 Größe des Publikums = Performance result  $\times$

### STUFE EINFLÜSTERUNG

6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

### STUFE SHINING STAR

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

### STUFE LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE

9  $2 \times (W10 + KO)$  temporäre Trefferpunkte,  
+2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH

### STUFE ERFRISCHENDER AUFTRITT

12 Massen-Schwere Wunden heilen  
Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkelnd

### STUFE LIED DER FURCHT

14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

### STUFE LIED DES HELDENMUTS MAX. BEINFLUSSTE

15 +4 auf Rettungswürfe  
+4 RK (Ausweichbonus)

### STUFE MASSENEINFLÜSTERUNG

18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

### STUFE TÖDLICHE MELODIE

20 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	1,000 people	+1
1	Village or small town		
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

Bonus auf Diplomatie  
und Einschüchtern  
made within the  
area of your fame

## BARDENWISSEN

WISSEN  
BONUS

$= ( \div 2 ) +$

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