

# CELEBRITY

Barden-  
stufe

## ZAUBER

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

Zauber Rettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration  = CH + Zauber-  
stufe

### ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

% Bards can wear light armour without risking spell failure.

## BARDENAUFTRITT

DAUER PER DAY Barden-  
stufe Sonstiges

Runden  + (  × 2 ) + CH +

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGS SG Bardenstufe

= 10 + (  ÷ 2 ) + CH

Stufe 7 Begin or switch a bardic performance as a move action, rather than as a standard action.

## AUFTRITTE

### BANNLIED

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

### ABLENKUNG

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

FASZINIEREN Barden-  
MAX. PUBLIKUM stufe

=  ÷ 3 (aufrunden)

Stufe LIED DES ERFOLGS

3 +

Stufe GATHER CROWD Bardenstufe

5 Size of audience = Performance result ×

Stufe EINFÜSTERUNG

6 Einem bereits faszinierten Gegner eine Handlung vorschlagen

Stufe SHINING STAR

8 Fascinated creates 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 AFFECTED

9  2 × (d10 + CON) temporary hit points, +2 attack, +1 fortitude save

Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT

12 Mass Cure Serious Wounds Removes the fatigued, sickened and shaken conditions

Stufe LIED DER FURCHT

14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

Stufe LIED DES HELDENMUTES MAX. BEINFLUSST

15  +4 auf Rettungswürfe +4 RK (Ausweichbonus)

Stufe MASSEINFÜSTERUNG

18 Bereits faszinierten Gegnern 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

Barden- stufe	Area of fame			
1	Village or small town	1,000 people	Bonus to Diplomacy and Intimidate	+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

WISSENS-  
BONUS Barden-  
stufe Sonstiges

= (  ÷ 2 ) +

Diesen Bonus auf alle Wissensfertigkeiten anwenden  
Barden können jede Wissensfertigkeit ungeübt benutzen

## BEWANDERT

Stufe 2 +4 Bonus applies to saving throws against Bardic Performance, sonic and language-dependent effects.

## VIELSEITIGER AUFTRITT

	Nutze Bonus anstatt von...		Nutze Bonus anstatt von...
<input type="checkbox"/> Schauspielkunst	Bluff, Disguise	<input type="checkbox"/> Redekunst	Diplomacy, Sense Motive
<input type="checkbox"/> Komik	Bluff, Intimidate	<input type="checkbox"/> Schlaginstrumente	Handle Animal, Intimidate
<input type="checkbox"/> Tanzen	Acrobatics, Fly	<input type="checkbox"/> Gesang	Bluff, Sense Motive
<input type="checkbox"/> Tasten- Instrumente	Diplomacy, Intimidate	<input type="checkbox"/> Saiteninstrumente	Bluff, Diplomacy
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Blasinstrumente	Diplomacy, Handle Animal

## TAUSENDSASSA

Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt