

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

% Ein Barde riskierte keine Zauberpazier während er/sie
leichte Rüstung trägt

BARDENAUFTRITT

DAUER BARDEN-
PER DAY STUFE Sonstiges

Runden + (× 2) + CH +

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGS SG Bardenstufe

= 10 + (÷ 2) + CH

Stufe 7 Starte oder wechsel einen Bardenauftritt als Bewegungsaktion,

AUFTRITTE

BANNLIED

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

ABLENKUNG

Bannt auf Sicht basierende magische Effekte. Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Bardens 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 Massen kritische Wunden heilen heilt Erschöpfung, kränkelt und erschüttert sein

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 MASSENEINFÜSTERUNG

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 +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