

CELEBRITY

Barden-
stufe

ZAUBER

Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	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"/>

RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration = CH + Zauber-
stufe

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

% Barden in leichter Rüstung riskieren keine
Zauberpatzer

BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-
PER DAY stufe Sonst.

Runden $7 + (\times 2) + CH +$

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGSWURF Bardenstufe

= 10 + ($\div 2$) + 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 Fertigkeitwurf (Auftreten) des Barden als Rettungswurf

ABLENKUNG

Bannt auf Sicht basierende, magische Effekte.

Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitwurf (Auftreten) des Barden als Rettungswurf

FASZINIEREN Barden-
ANZ. KREATUREN stufe

= $\div 3$ (aufrunden)

Stufe LIED DES ERFOLGS

3 +

Stufe GATHER CROWD Bardenstufe

5 Größe des = Performance \times
Publikums 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 x (W10 + CON) 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 MASSENEINFÜSTERUNG

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 als Rettungswurf

1	Village or small town	1,000 people	+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

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

BARDENWISSEN

WISSEN
BONUS

Barden-
stufe

Sonst.

= ($\div 2$) +

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...

- ☐ Schauspielkunst Bluffen, Verkleiden
- ☐ Komik Bluffen, Einschüchtern
- ☐ Tanzen Akrobatik, Fliegen
- ☐ Tasten-
instrumente Diplomatie, Einschüchtern

Nutze Bonus anstelle von...

- ☐ Redekunst Diplomatie, Motiv erkennen
- ☐ Schlaginstrumente Mit Tieren umgehen, Einschüchtern
- ☐ Gesang Bluffen, Motiv erkennen
- ☐ Saiteninstrumente Bluffen, Diplomatie
- ☐ 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