

# DETECTIVE (BARDE)

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

## ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

% Barden in leichter Rüstung riskieren keine  
Zauberpatzer

## BARDENAUFTRITT

DAUER PRO TAG Barden-  
stufe Sonstiges

Runden  $2 + ( \quad \times 2 ) + \text{CH} +$

Runden Heute ☐

WILLEN RETTUNGSWURF Bardenstufe  
 $\quad = 10 + ( \quad \div 2 ) + \text{CH}$

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 Bardens als Rettungswurf

### ABLENKUNG

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

FASZINIEREN Barden-  
ANZ. KREATUREN stufe

$\quad = \quad \div 3$  (aufrunden)

GUTE ZUSAMMENARBEIT Bardenstufe

$\quad = ( \quad + 1 ) \div 6$

Bonus to Initiative, Perception and Disable Device to allies within  
30ft, for up to an hour. Allies must see and hear you for 3 rounds.

Stufe 3 LIED DES ERFOLGS

$3 + \quad$

Stufe 6 EINFLÜSTERUNG

Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

Stufe 8 KLAGELIED

Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

Stufe 9 TRUE CONFESSION

Ein erfolgreicher Wurf auf Motiv erkennen, deckt Lügen und Verzauberungen auf

Perform for: 9 3 rounds 15 2 rounds 20 1 rounds

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 SHOW YOURSELVES

Enemies within 30ft are compelled to reveal themselves

Stufe 18 MASSENEINFLÜSTERUNG

Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

Stufe 20 TÖDLICHE MELODIE

Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

## BEKANNTE ZAUBER

0

☐ Detect Good / Evil / Law / Chaos

1

☐ ☐ ☐

☐ Zone of Truth

2

☐ ☐ ☐

☐ Arcane Eye

☐ Speak With Dead

☐ Speak With Plants

3

☐ ☐ ☐

☐ Discern Lies

4

☐ ☐ ☐

☐ Prying Eyes

☐ Stone Tell

5

☐ ☐ ☐

☐ Discern Location

☐ Find The Path

☐ Greater Prying Eyes

☐ Moment of Prescience

6

☐ ☐ ☐

## EYE FOR DETAIL

WISSEN  
BONUS

Barden-  
stufe

Sonstiges

$\quad = ( \quad \div 2 ) +$

Apply this bonus to Knowledge (local), Perception,  
Sense Motive and Diplomacy checks to gather  
information

## ARCANE INSIGHT

Stufe 2 Locate and disable traps as a Rogue

$2 + 4$

Bonus applies to saving throws against illusions,  
and caster level checks and saving throws to see through disguises

## GELEHRTER

Stufe 5 10 NEHMEN

Beliebig oft  
einsetzbar

20 NEHMEN PRO TAG Heute verwendet

$\quad$

☐ ☐

## TAUSENDSASSA

Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt