

# DETECTIVE (BARD)

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 Zauberpaafter während er/sie  
leichte Rüstung Trägt

## BARDENAUFTRITT

DAUER Barden-  
PER DAY stufe Sonstiges

Runden  $7.2 + ( \times 2 ) + CH +$

Runden Heute ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WILLEN RETTUNGS SG Bardenstufe

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

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

$= \div 3$  (aufrunden)

CAREFUL  
TEAMWORK

Bardenstufe

$+ = ( + 1 ) \div 6$

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 LIED DES ERFOLGS

3 +

Stufe EINFLÜSTERUNG

6 Einem bereits faszinierten Gegner eine Handlung vorschlagen

Stufe KLAGELIED

8 Erschüttert Gegner in 9m Reichweite

Stufe TRUE CONFESSION

On a successful Sense Motive, reveals lies and enchantments  
Perform for: 9 3 rounds 15 2 rounds 20 1 rounds

Stufe ERFRISCHENDER AUFTRITT

12 Massen kritische Wunden heilen  
heilt Erschöpfung, kränkeld und erschüttert sein

Stufe LIED DER FURCHT

14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

Stufe SHOW YOURSELVES

15 Enemies within 30ft are compelled to reveal themselves

Stufe MASSENEINFLÜSTERUNG

18 Bereits faszinierten Gegnern eine Handlung vorschlagen

Stufe TÖDLICHE MELODIE

20 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

WISSENS-  
BONUS

Barden-  
stufe

Sonstiges

$= ( \div 2 ) +$

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

+4

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

## GELEHRTER

Stufe

10 NEHMEN

Beliebig oft  
einsetzbar

20 NEHMEN PRO TAG Heute genutzt

☐ ☐ ☐

## TAUSENDSASSA

Stufe

10

Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe

16

Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe

19

10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt