

DERVISH OF DAWN (BARDE)

ZAUBER					
Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund- + Bonuszauber	Bardenstufe	
		0		CH	CH - 4
		1		CH	CH - 8
		2		CH	CH - 12
		3			
		4			
		5			
		6			

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

Konzentration = CH + Zauberstufe

Stufe 5 SPINNING SPELLCASTER +4 concentration to cast defensively

ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

Dervishes of Dawn can wear light armour without risking spell failure.

BATTLE DANCE

DAUER PRO TAG Dervish Level Sonstiges

Runden = 2 + (× 2) + CH +

Runden Heute

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

= 10 + (÷ 2) + CH

Stufe 10 Begin or switch a battle dance as a swift action, rather than as a move action.

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 Dervish ANZ. KREATUREN Level

= ÷ 3 (aufrunden)

LIED DES MUTES

+ Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schadenswürfe

Stufe 3 LIED DES ERFOLGS +

Stufe 6 EINFLÜSTERUNG Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

Stufe 9 LIED DER GRÖSSE 2 × (W10 + KO) temporäre Trefferpunkte, +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH

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 LIED DES HELDENMUTES + 4 auf alle Rettungswürfe + 4 Ausweichbonus auf die RK

Stufe 18 MASSENEINFLÜSTERUNG Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

Stufe 20 TÖDLICHE MELODIE Einen Gegner vor Freude oder Kummer sterben lassen

BEKANNTE ZAUBER

0

1

2

3

4

5

6

DERVISH DANCE

Bardens als Rettungswurf Use DEX instead of STR for attack and damage rolls when wielding a scimitar in one hand.

BEWANDERT

Stufe 2 +4 Bonus ist anwendbar bei Rettungswürfen gegen Bardenauftritt, Schallangriffe und sprachabhängige Effekte

VIELSEITIGER AUFTRITT

Nutze Bonus anstelle von...

Nutze Bonus anstelle von...

Stufe 8

MEDITATIVE WHIRL

ANZAHL PRO TAG Dervish Level

Stufe 8 = (÷ 2) - 3

When performing a battle dance, use Quicken Spell as a move action (effectively casting a spell as a move action + swift action).

Uses today

TAUSENDSASSA

Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt