

DERVISH OF DAWN (BARDE)

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

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

Konzentration = CH + Zauber- stufe

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...

Schauspielkunst Bluffen, Verkleiden

Komik Bluffen, Einschüchtern

Tanzen Akrobatik, Fliegen

Tasten-instrumente Diplomatie, Einschüchtern

Redekunst Diplomatie, Motiv erkennen

Schlaginstrumente Mit Tieren umgehen, Einschüchtern

Gesang Bluffen, Motiv erkennen

Saiteninstrumente Bluffen, Diplomatie

Blasinstrumente Diplomatie, Mit Tieren umgehen

Weitere:

MEDITATIVE WHIRL

Stufe 8 ANZAHL PRO TAG

Dervish Level

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