

DERVISH OF DAWN (BARDE)

Table with 5 columns: Bekannte Zauber, RW gegen Zauber, Zauber pro Tag, Grund-zauber, Bonuszauber. Rows 0-6.

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 + (x 2) + CH +

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) = 10 + (÷ 2) + CH

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

LIED DES MUTES: Bonus auf RW gegen Bezaubern und Furcht

LIED DES ERFOLGS: Stufe 3

EINFLÜSTERUNG: Stufe 6 Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

LIED DER GRÖSSE: Stufe 9 2 x (W10 + KO) temporäreTrefferpunkte, +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH

ERFRISCHENDER AUFTRITT: Stufe 12 Massen-Schwere Wunden heilen

LIED DER FURCHT: Stufe 14 Gegner werden in Angst versetzt und fliehen

LIED DES HELDENMUTES: Stufe 15 + 4 auf alle Rettungswürfe

MASSENEINFLÜSTERUNG: Stufe 18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen

TÖDLICHE MELODIE: Stufe 20 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

☐

Schauspielkunst

☐

Komik

☐

Tanzen

☐

Tasten-instrumente

Weitere:

☐

☐

☐

☐

Redekunst

☐

Schlaginstrumente

☐

Gesang

☐

Saiteninstrumente

☐

Blasinstrumente

Nutze Bonus anstelle von...

Bluffen, Verkleiden

Nutze Bonus anstelle von...

Diplomatie, Motiv erkennen

Nutze Bonus anstelle von...

Bluffen, Einschüchtern

Nutze Bonus anstelle von...

Mit Tieren umgehen, Einschüchtern

Nutze Bonus anstelle von...

Akrobatik, Fliegen

Nutze Bonus anstelle von...

Bluffen, Motiv erkennen

Nutze Bonus anstelle von...

Bluffen, Diplomatie

Nutze Bonus anstelle von...

Diplomatie, Mit Tieren umgehen

MEDITATIVE WHIRL

Stufe 8 ANZAHL PRO TAG = (÷ 2) - 3

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

TAUSENDSASSA

Stufe 10 Alle Fertigkeiten gelten als geübt

Stufe 16 Alle Fertigkeiten gelten als Klassenfertigkeiten

Stufe 19 10 nehmen ist für alle Fertigkeiten erlaubt