

DERVISH OF DAWN (BARDE)

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

Zauberrettungs SG = 10 + CH + Zaubergrad

Konzentration = CH + Zauber- stufe

Stufe **5** **SPINNING SPELLCASTER**
+4 concentration to cast defensively

ARKANE ZAUBERPATZER THRESHOLD

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

BATTLE DANCE

DAUER PER DAY Dervish Level Sonst. Mod.

Runden = 2 + (× 2) + CH +

Runden Heute

WILLEN RETTUNGS SG Bardenstufe

= 10 + (÷ 2) + CH

Stufe **10** Begin or switch a battle dance as a swift action, rather than as a mave 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 Level
MAX. PUBLIKUM

= ÷ 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 x (w10 + KO)
) temporäre Lebenspunkte,

Stufe **12** **ERLEUCHTENDER AUFTRITT**
Mögen kritische Wunden heilen
hilt temporäre Lebenspunkte;
+2 Angriff, +1 Zähigkeitswurf

Stufe **14** **LIED DER FURCHT**
Gegner werden in Angst versetzt und fliehen
+2 Angriff, +1 Zähigkeitswurf

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

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...

<input type="checkbox"/> Schauspielkunst	Bluffen, Verkleiden	<input type="checkbox"/> Redekunst	Diplomatie, Motiv erkennen
<input type="checkbox"/> Komik	Bluffen, Einschüchtern	<input type="checkbox"/> Schlaginstrumente	Mit Tieren umgehen, Einschüchtern
<input type="checkbox"/> Tanzen	Akrobatik, Fliegen	<input type="checkbox"/> Gesang	Bluffen, Motiv erkennen
<input type="checkbox"/> Tasten-Instrumente	Diplomatie, Einschüchtern	<input type="checkbox"/> Saiteninstrumente	Bluffen, Diplomatie
		<input type="checkbox"/> 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