

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 - 4
		3			CH - 4
		4			CH - 4
		5			CH - 4
		6			CH - 4

RW gegen Zauber (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			$= 2 + (\times 2) + CH +$

Runden Heute

WILLEN RETTUNGSWURF (SG) Bardenstufe

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

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 Fertigkeitswurf (Auftreten) des Bardens als Rettungswurf.

FASZINIEREN Dervish ANZ. KREATUREN Level

$= \div 3$ (aufrunden)

LIED DES MUTES

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

LIED DES ERFOLGS

Stufe 3 +

Stufe 6 **EINFLÜSTERUNG**
Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorschlagen

Stufe 9 **LIED DER GRÖSSE**
 $2 \times (W10 + CON)$ temporäreTrefferpunkte,
+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

Barden 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...	
<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
Weitere:		<input type="checkbox"/> Blasinstrumente	Diplomatie, Mit Tieren umgehen
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			

MEDITATIVE WHIRL

Stufe 8 ANZAHL PRO TAG Dervish Level

$= (\div 2) - 3$

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