

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.
Runden		

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, oder DEX instead of STR for attack and damage rolls when wielding a scimitar in one hand.

ABLENKUNG

Bannt auf Sicht basierende, magische Effekte.

Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (Auftreten) des Bardens als Rettungswurf

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 Gegner eine Handlung vorschlagen

Stufe 9 LIED DER GRÖSSE

2 × (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

BEWANDERT

VIELSEITIGER AUFTRITT

Nutze Bonus anstelle von...

☐ Schauspielkunst

Bluffen, Verkleiden

☐ Komik

Bluffen, Einschüchtern

☐ Tanzen

Akrobatik, Fliegen

☐ Tasten- instrumente

Diplomatie, Einschüchtern

Weitere:

☐

☐

☐

Nutze Bonus anstelle von...

☐ Redekunst

Diplomatie, Motiv erkennen

☐ Schlaginstrumente

Mit Tieren umgehen, Einschüchtern

☐ Gesang

Bluffen, Motiv erkennen

☐ Saiteninstrumente

Bluffen, Diplomatie

☐ Blasinstrumente

Diplomatie, Mit Tieren umgehen

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