(BARDE)			BEKAN	NTE ZAUBE	K ,
ZAUBER					
Bekannte RW gegen Zauber = Grund-+ Bor	nuszauber			0 —	
Zauber Zauber pro Tag zauber o = =	- 8 - 12				
0	3 3 3				
				1	
				2	
RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad	Zauber-				
Konzentration = CH +	stufe				
5 +4 concentration to cast defensively				3	
RKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICH	IKEIT				
o _z Dervishes of Dawn can wear light arm	our				
% without risking spell failure.					
BATTLE DANCE AUER Dervish	* (4	
RO TAG Level	Sonstiges ———				
Runden = 2 + (× 2) + CH					
Runden					
Heute				5	
= 10 + (÷ 2) +	ъ				
-10 · (
Stufe Begin or switch a battle dance as a swift action, rather than as a mave action.				6 —	
AUFTRITTE					
BANNLIED annt auf Klang hasierende, magische Effekte	X			ISH DANCE	Ĭ.
(reaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (n-als: Rettungsw	Fr for attack and damage ro	lls when wielding a	a scimitar in one hand.
	Auftreten) des Baedo	EX-Instead of S	-		
reaturen innerhalb von 9m nutzen den Fertigkeitswurf (A ABLENKUNG Bannt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen in		EX Instead of S		VANDERT	×
ABLENKUNG	nnerhalb Stufe		BEV Bonus ist anwendbar l	VANDERT Dei Rettungswürfer	n gegen Bardenauftritt,
ABLENKUNG annt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen in on 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. ASZINIEREN Dervish	nnerhalb	+4	BEV Bonus ist anwendbar I Schallangriffe und spr	VANDERT Dei Rettungswürfer	n gegen Bardenauftritt, kte
ABLENKUNG annt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen ir on 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW.	Stufe 2	+4	BEV Bonus ist anwendbar I Schallangriffe und spr VIELSEIT Nutze Bonus anstelle von	VANDERT pei Rettungswürfer achabhängige Effe IGER AUFTR	n gegen Bardenauftritt, kte ITT Nutze Bonus anstelle von
BLENKUNG annt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen in on 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. ASZINIEREN Dervish NZ. KREATUREN Level = ÷ 3 (aufrund	Stufe 2	+4	BEV Bonus ist anwendbar I Schallangriffe und spr VIELSEIT Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden	VANDERT pei Rettungswürfer achabhängige Effe GER AUFTR Redekunst	n gegen Bardenauftritt, kte LITT Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen
BLENKUNG annt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen in on 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. ASZINIEREN Dervish NZ. KREATUREN Level =	en) Sclercht Tal	+4	BEV Bonus ist anwendbar I Schallangriffe und spr VIELSEIT Nutze Bonus anstelle von	VANDERT pei Rettungswürfer achabhängige Effe IGER AUFTR	n gegen Bardenauftritt, kte RITT Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen
BLENKUNG annt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen in on 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. ASZINIEREN Dervish NZ. KREATUREN Level =	en) Scl	+4 nauspielkunst mik nzen	BEV Bonus ist anwendbar I Schallangriffe und spr VIELSEIT Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern	VANDERT Dei Rettungswürfer achabhängige Effe GER AUFTR Redekunst Schlaginst Gesang Saiteninst	n gegen Bardenauftritt, kte RITT Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen trumente Mit Tieren umgehen, Einschüch Bluffen, Motiv erkennen rumente Bluffen, Diplomatie
BLENKUNG annt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen in on 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. ASZINIEREN Dervish NZ. KREATUREN Level =	en) Sclent Growth Growt	+4 nauspielkunst mik nzen	BEV Bonus ist anwendbar I Schallangriffe und spr VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen	VANDERT Dei Rettungswürfer achabhängige Effe GER AUFTR Redekunst Schlaginst Gesang	n gegen Bardenauftritt, kte RITT Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen trumente Mit Tieren umgehen, Einschüch Bluffen, Motiv erkennen rumente Bluffen, Diplomatie
BLENKUNG annt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen in on 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. ASZINIEREN Dervish NZ. KREATUREN Level =	en) Sclent Growth Growt	+4 nauspielkunst mik nzen sten- trumente	BEV Bonus ist anwendbar I Schallangriffe und spr VIELSEIT Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern	VANDERT Dei Rettungswürfer achabhängige Effe GER AUFTR Redekunst Schlaginst Gesang Saiteninst Blasinstru	n gegen Bardenauftritt, kte RTTT Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen trumente Mit Tieren umgehen, Einschüch Bluffen, Motiv erkennen rumente Bluffen, Diplomatie mente Diplomatie, Mit Tieren umgeher
ASZINIEREN Dervish ANZ. KREATUREN Level =	en) Sclercht Tas ins We	+4 nauspielkunst mik nzen sten- trumente itere:	BEV Bonus ist anwendbar I Schallangriffe und spr VIELSEITI Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern	VANDERT Dei Rettungswürfer achabhängige Effe GER AUFTR Redekunst Schlaginst Gesang Saiteninst Blasinstru	n gegen Bardenauftritt, kte Nutze Bonus anstelle von t Diplomatie, Motiv erkennen trumente Mit Tieren umgehen, Einschüch Bluffen, Motiv erkennen rumente Bluffen, Diplomatie mente Diplomatie, Mit Tieren umgeher
annt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen in on 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. ASZINIEREN Dervish NZ. KREATUREN Level = ÷ 3 (aufrund IED DES MUTES + Bonus auf RW gegen Bezaubern und Fu Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schade LIED DES ERFOLGS + tufe EINFLÜSTERUNG Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorst	en) Sclenswürfe Tasins Weenchlagen	+4 nauspielkunst mik nzen sten- trumente itere:	BEV Bonus ist anwendbar I Schallangriffe und spr VIELSEIT Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern	VANDERT Dei Rettungswürfer achabhängige Effe GER AUFTR Redekunst Schlaginst Gesang Saiteninst Blasinstru	n gegen Bardenauftritt, kte Nutze Bonus anstelle von t Diplomatie, Motiv erkennen trumente Mit Tieren umgehen, Einschücht Bluffen, Motiv erkennen rumente Bluffen, Diplomatie mente Diplomatie, Mit Tieren umgehen
annt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen in on 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. ASZINIEREN Dervish NZ. KREATUREN Level =	en) Sclercht Tas ins We	+4 nauspielkunst mik nzen sten- trumente itere:	BEV Bonus ist anwendbar I Schallangriffe und spr VIELSEIT Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern	VANDERT Dei Rettungswürfer achabhängige Effe GER AUFTR Redekunst Schlaginst Gesang Saiteninst Blasinstru	n gegen Bardenauftritt, ikte ITT Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen trumente Mit Tieren umgehen, Einschüch Bluffen, Motiv erkennen rumente Bluffen, Diplomatie mente Diplomatie, Mit Tieren umgehen
ASZINIEREN Dervish NZ. KREATUREN Level = ÷ 3 (aufrund IED DES MUTES Bonus auf RW gegen Bezaubern und Fu Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schade LIED DES ERFOLGS + LIED DES ERFOLGS Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorse LIED DER GRÖSSE 2 × (W10 + KO) temporäreTrefferpunkte, +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH	en) Sclenswürfe Tasins Weenchlagen	+4 nauspielkunst mik nzen sten- trumente itere:	BEV Bonus ist anwendbar I Schallangriffe und spr VIELSEIT Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern	VANDERT Dei Rettungswürfer achabhängige Effe GER AUFTR Redekunst Schlaginst Gesang Saiteninst Blasinstru	n gegen Bardenauftritt, kte RTTT Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen trumente Mit Tieren umgehen, Einschüch Bluffen, Motiv erkennen rumente Bluffen, Diplomatie mente Diplomatie, Mit Tieren umgeher
BLENKUNG annt auf Sicht basierende magische Effekte.Kreaturen in on 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. ASZINIEREN Dervish NZ. KREATUREN Level = +3 (aufrund IED DES MUTES Bonus auf RW gegen Bezaubern und Fu Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schade LIED DES ERFOLGS + ufe EINFLÜSTERUNG Einem bereits faszinierten Ziel eine Handlung vorse LIED DER GRÖSE 2 × (W10 + KO) temporäre Trefferpunkte, +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH ufe ERFRISCHENDER AUFTRITT	en) Sclenswürfe Tasins Weenchlagen	+4 nauspielkunst mik nzen sten- trumente itere:	BEV Bonus ist anwendbar Ischallangriffe und spr VIELSEIT Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern MEDITA Dervish Level	VANDERT Dei Rettungswürfer achabhängige Effet GER AUFTR Redekunst Schlaginst Gesang Saiteninst Blasinstru ATIVE WHIR When per Quicken S (effective	n gegen Bardenauftritt, ikte Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen trumente Mit Tieren umgehen, Einschüch Bluffen, Motiv erkennen rumente Bluffen, Diplomatie mente Diplomatie, Mit Tieren umgeher RL forming a battle dance, use Uses spell as a move action today by casting a spell as a
BLENKUNG annt auf Sicht basierende magische Effekte. Kreaturen in 19 m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. ASZINIEREN Dervish NZ. KREATUREN Level =	en) Stufe 2 en) Scl rotht Tar enswürfe Tar ins We chlagen	+4 nauspielkunst mik nzen sten- trumente itere:	BEV Bonus ist anwendbar I Schallangriffe und spr VIELSEIT Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern MEDITA Dervish Level = (÷ 2) -	VANDERT Dei Rettungswürfer achabhängige Effet GER AUFTR Redekunst Schlaginst Gesang Saiteninst Blasinstru ATIVE WHIR When per Quicken S (effective	Nutze Bonus anstelle von Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen trumente Mit Tieren umgehen, Einschüch Bluffen, Motiv erkennen rumente Bluffen, Diplomatie mente Diplomatie, Mit Tieren umgeher RL forming a battle dance, use Uses Spell as a move action Uses
BLENKUNG annt auf Sicht basierende magische Effekte. Kreaturen in on 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. ASZINIEREN Dervish NZ. KREATUREN Level =	en) Stufe 2 en) Scl Ko rcht Tai ins We chlagen Stufe 8 Stufe	+4 nauspielkunst mik nzen sten- trumente itere:	BEV Bonus ist anwendbar I Schallangriffe und spr VIELSEIT Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern MEDITA Dervish Level TAUS	VANDERT Dei Rettungswürfer achabhängige Effet GER AUFTR Redekunst Schlaginst Gesang Saiteninst Blasinstru ATIVE WHIE When per Quicken S (effective move acti	n gegen Bardenauftritt, kte Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen trumente Mit Tieren umgehen, Einschüch Bluffen, Motiv erkennen rumente Bluffen, Diplomatie mente Diplomatie, Mit Tieren umgehen RL forming a battle dance, use Uses spell as a move action today ly casting a spell as a
ASZINIEREN Dervish NZ. KREATUREN Level =	en) Stufe 2 en) Scl Koi rcht Tai enswürfe Chlagen Stufe 8 Stufe 10 Stufe	+4 nauspielkunst mik nzen sten- trumente itere: ANZAHL PRO TAG	BEV Bonus ist anwendbar I Schallangriffe und spr VIELSEIT Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern MEDITA Dervish Level = (÷ 2) - TAUS eiten gelten als geübt	VANDERT Dei Rettungswürfer achabhängige Effet GER AUFTR Redekunst Schlaginst Gesang Saiteninst Blasinstru ATIVE WHIR When per Quicken S (effective move actise) GENDSASSA	n gegen Bardenauftritt, ikte Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen trumente Mit Tieren umgehen, Einschüch Bluffen, Motiv erkennen rumente Bluffen, Diplomatie mente Diplomatie, Mit Tieren umgeher RL forming a battle dance, use Uses spell as a move action today by casting a spell as a
BLENKUNG annt auf Sicht basierende magische Effekte. Kreaturen in on 9m nutzen den Auftrittswurf des Barden als RW. ASZINIEREN Dervish NZ. KREATUREN Level =	en) Stufe 2 No chlagen Stufe Stufe 10 Stufe 16 Stufe 16 Stufe	+4 nauspielkunst mik nzen sten- trumente itere: ANZAHL PRO TAG Alle Fertigk	BEV Bonus ist anwendbar I Schallangriffe und spr VIELSEIT Nutze Bonus anstelle von Bluffen, Verkleiden Bluffen, Einschüchtern Akrobatik, Fliegen Diplomatie, Einschüchtern MEDITA Dervish Level TAUS	VANDERT Dei Rettungswürfer achabhängige Effet GER AUFTR Redekunst Schlaginst Gesang Saiteninst Blasinstru ATIVE WHIR When per Quicken S (effective move active	n gegen Bardenauftritt, ikte Nutze Bonus anstelle von Diplomatie, Motiv erkennen trumente Mit Tieren umgehen, Einschück Bluffen, Motiv erkennen rumente Bluffen, Diplomatie mente Diplomatie, Mit Tieren umgehe RL forming a battle dance, use Uses spell as a move action today ly casting a spell as a