

DERVISH OF DAWN (BARDE)

ZAUBER					
Bekannte Zauber	RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	= Grund-zauber	+ Bonuszauber	Bardenstufe
		0			CH - 4 CH - 8 CH - 12
		1			
		2			
		3			
		4			
		5			
		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 + ( × 2 ) + CH +		
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.	

ABLENKUNG  
Bannt auf Sicht basierende magische Effekte. Kreaturen innerhalb von 9m nutzen den Auftrittswurf des Bardens als RW.

FASZINIEREN	Dervish Level
ANZ. KREATUREN	
= ÷ 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 + KO) temporäre Trefferpunkte, +2 auf Angriffe, +1 auf ZÄH	

Stufe 12	ERFRISCHENDER AUFTRITT
12 Massen-Schwere Wunden heilen Heilt Erschöpfung, Erschütterung und Kränkelnd	

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

Stufe 15	LIED DES HELDENMUTES
+4 auf alle Rettungswürfe +4 Ausweichbonus auf die RK	

Stufe 18	MASSENEINFLÜSTERUNG
18 Bereits faszinierten Zielen eine Handlung vorschlagen	

Stufe 20	TÖDLICHE MELODIE
20 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...	Nutze Bonus anstelle von...
<input type="checkbox"/> Schauspielkunst	Bluffen, Verkleiden
<input type="checkbox"/> Komik	Bluffen, Einschüchtern
<input type="checkbox"/> Tanzen	Akrobatik, Fliegen
<input type="checkbox"/> Tasteninstrumente	Diplomatie, Einschüchtern
Weitere:	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

MEDITATIVE WHIRL	
Stufe 8 ANZAHL PRO TAG	Dervish Level
= ( ÷ 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