

DERVISH OF DAWN (BARD)

Poziom Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiiowe
		0		CHA - 4 CHA - 4 CHA - 8 CHA - 12
		1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ST Rz. Obr. = 10 + CHA + Poziom Czaru

Koncentracja  = CHA + Poziom Czarującego

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

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

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

BATTLE DANCE

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ Dervish Level Inne

rund = 2 + ( × 2 ) + CHA +

Rundy Dzisiaj ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

WOLA ST Rz. Obr. Poziom Barda  
 = 10 + ( ÷ 2 ) + CHA

Poziom Begin or switch a battle dance as a swift action, rather than as a move action.

WYSTĘPY

KONTRAPIEŚŃ  
Niweluje magiczne efekty oparte na dźwięku.  
Sprzymierzeńcy w zasięgu 9m

ROZPROSZENIE  
Niweluje magiczne efekty oparte na wzroku.  
Sprzymierzeńcy w zasięgu 9m rzucają na Występy zamiast normalnych Poziom obronnych

FASCYNACJA PEŁNA UWAGA Dervish Level  
 = ÷ 3 (Zaokrąglane w górę)

INSPIROWANIE ODWAGI  
+ Premia przeciwko urokom i efektom przymusu  
Premia do ataku i testów obrażeń

Poziom **INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI**  
3 +

Poziom **SUGESTIA**  
6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

Poziom **INSPIROWANIE WIELKOŚCI**  
9 2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzymałości, +2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw

Poziom **KOJĄCA PIEŚŃ**  
12 Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran  
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

Poziom **PRZERAŻAJĄCY TON**  
14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

Poziom **INSPIROWANIE HEROIZMU**  
15 +4 do wszystkich rzutów obronnych  
+4 premii unikowej do KP

Poziom **ZBIOROWA SUGESTIA**  
18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

Poziom **ŚMIERTELNY WYSTĘP**  
20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w

ZNANE CZARY

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.

DOBRCZE-POINFORMOWANY

Poziom **2** +4 Premię stosuje się do rzutów obronnych przeciwko Występom Barda, oraz efektem opartych na dźwięku i języku.

WSZECHSTRONNY WYSTĘP

Użyj premii zamiast...	Użyj premii zamiast...
<input type="checkbox"/> Akt <input type="checkbox"/> Komedia <input type="checkbox"/> Taniec <input type="checkbox"/> Instrumenty Klawiszowe Inne:	<input type="checkbox"/> Oratorium <input type="checkbox"/> Bębny <input type="checkbox"/> Śpiew <input type="checkbox"/> Strunowe <input type="checkbox"/> Instrumenty Dmuchane
Blefowanie, Przebieganie się Blefowanie, Zastraszanie Akrobatyka, Łatanie Dyplomacja, Zastraszanie	Dyplomacja. Wycucie Pobudek Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie Blefowanie, Wycucie Pobudek Blefowanie, Dyplomacja Dyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

MEDITATIVE WHIRL

UŻYCIA NA DZIEŃ Dervish Level  
Poziom **8** = ( ÷ 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 ☐☐☐

CZŁOWIEK ORKIESTRA

Poziom **10** Używaj dowolnej umiejętności, jak gdyby była wytrenowana

Poziom **16** Wszystkie umiejętności są traktowane jako umiejętności klasowe

Poziom **19** Może przyjąć 10 w teście dowolnej umiejętności