

DERVISH OF DAWN (BARD)

CZARY					
Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiiowe	
		0		CHA - 4	
		1		CHA - 4	
		2		CHA - 4	
		3		CHA - 4	
		4		CHA - 4	
		5		CHA - 4	
		6		CHA - 4	

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 Dziś

WOLA ST Rz. Obr. Poziom Barda

= 10 + (÷ 2) + CHA

Poziom 10 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 3 INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI +

Poziom 6 SUGESTIA Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

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

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

Poziom 14 PRZERAŻAJĄCY TON Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

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

Poziom 18 ZBIOROWA SUGESTIA Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

Poziom 20 ŚMIERTELNY WYSTĘP 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 Premię stosuje się do rzutów obronnych przeciwko Występom Barda, oraz efektem opartych na dźwięku i języku.

WSZECHSTRONNY WYSTĘP

Użyj premii zamiast...

Użyj premii zamiast...

Oratorium Bębny Śpiew Strunowe Instrumenty Dmuchane

Użyj premii zamiast...

Dyplomacja. Wycucie Pobudek Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie Błefowanie, Wycucie Pobudek Błefowanie, 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