DERVISH OF DAWNoziom Barda		ZNANE CZARY				
(BARI	CZARY	7				
Znane ST Rzutu		Czary Czary Premiowe			0 —	
Czary Obronnego		Bazowe 4 8 2				
0		CHA				
1		PPP			1	
2		0000				
3						
4						
5					2	
6					2	
ST Rz. Obr. = 10 + CHA + P	oziom Czaru					
Koncentracja	= CHA	+ Poziom Czarujące	no.			
Poziom SPINNING SPELI	CASTER	Ozurujące			3	
5 +4 concentration to o	ast defensivel					
NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO  Dervishes of Dawn can wear light armour without risking spell failure.						
BATT	TLE DANC	EE ,				
CZAS TRWANIA De	ervish	Inne			4	
rund = 2 + (	.evel × 2 )	+CHA+				
Rundy						
WOLA ST Rz. Obr.	l □□□ Poziom Barda				5	
= 10 + (	•	2) + CHA				
Poziom Begin or switch a bat		swift action,			6	
WYSTEPY						
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 normalny				DEDIV		
			DERVISH DANCE    Second of STR for attack and demand calls when wielding a coimiter in one hand			
			Use <b>DEX</b> instead of <b>STR</b> for attack and damage rolls when wielding a scimitar in one hand.			
			/clProzitów obronnych,	Premię stosuje się do r	INFORMOWANY zutów obronnych przeciwko	) Występom Barda,
FASCYNACJA Dervish PEŁNA UWAGA Level			2 oraz efektom opartych na dźwięku i języku.  WSZECHSTRONNY WYSTĘP			
=	÷ 3	(7		Użyj premii zamiast		Użyj premii zamiast
		(Zaokrąglane w górę)	☐ Akt	Blefowanie, Przebieranie się	☐ Oratorium	Dyplomacja. Wyczucie Pobudek
INSPIROWANIE ODWAGI  Premia przeciwko urokom i efektom przymusu			☐ Komedia	Blefowanie, Zastraszanie	□ Bębny	Postępowanie ze Zwierzętami, Zastrasz Blefowanie, Wyczucie Pobudek
Premia do ataku i testów obrażeń			<ul><li>☐ Taniec</li><li>☐ Instrumenty</li></ul>	Akrobatyka, Latanie	<ul><li>□ Spiew</li><li>□ Strunowe</li></ul>	Blefowanie, Dyplomacja
Poziom INSPIROWANIE B	IEGŁOŚĆI		Klawiszowe	Dyplomacja, Zastraszanie	☐ Instrumenty Dmuch	aneDyplomacja, Postępowanie ze Zwierzęt
3 +			Inne:			
Poziom <b>SUGESTIA 6</b> Sugeruje akcję jednej z	zafascynowane	ej istocie				
Poziom INSPIROWANIE V						
9 2 × (k10 + B) tymczasowych punktów wytrzymałości, +2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw			MEDITATIVE WHIRL			
·			UŻYCIA Dervish When performing a hattle dance use Uses			
Poziom <b>KOJĄCA PIEŚŃ 12</b> Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran Usuwa zmęczenie oraz objawy chorów			Poziom NA DZIEI	Level : 2 ) -	Quicken Spell as a (effectively casting	move action today a spell as a
Poziom <b>PRZERAŻAJĄCY TON 14</b> Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają		CZŁOWIEK ORKIESTRA				
Poziom INSPIROWANIE HEROIZMU  15 +4 do wszystkich rzutów obronnych +4 premii unikowej do KP		Poziom 10 Używaj dowolnej umiejętności, jak gdyby była wytrenowana				
		Poziom 16 Wszystkie umiejętności są traktowane jako umiejętności klasowe				
oziom <b>ZBIOROWA SUGESTIA</b> 18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom			Poziom 19 Może przyjąć 10 w teście dowolnej umiejętności			
Poziom <b>ŚMIERTELNY WY</b> <b>20</b> Sprowadza przeciwnik			~			