

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 **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 **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
Błefowanie, Przebieganie się Błefowanie, Zastraszanie Akrobatyka, Łatanie Dyplomacja, Zastraszanie	Dyplomacja. Wycucie Pobudek Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie Błefowanie, Wycucie Pobudek Błefowanie, Dyplomacja Dyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

MEDITATIVE WHIRL

Poziom **UŻYCIA NA DZIEŃ** Dervish Level  
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