

DERVISH OF DAWN (BARD)

CZARY					
Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary na dzień	= Czary Bazowe	Premiowe Czary	Czary
		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
$\text{rund} = 2 + (\text{ } \times 2) + \text{CHA} +$		
Rundy Dzisiaj		
WOLA SAVE DC	Poziom Barda	
$\text{ } = 10 + (\text{ } \div 2) + \text{CHA}$		

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
$\text{ } = \text{ } \div 3$	(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 x (k10 + CON) 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.

DOBRZE-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...	
<input type="checkbox"/> Akt	Blefowanie, Przebieganie się	<input type="checkbox"/> Oratorium
<input type="checkbox"/> Komedie	Blefowanie, Zastraszanie	<input type="checkbox"/> Bębny
<input type="checkbox"/> Taniec	Akrobatyka, Łatanie	<input type="checkbox"/> Śpiew
<input type="checkbox"/> Instrumenty Klawiszowe	Dyplomacja, Zastraszanie	<input type="checkbox"/> Strunowe
Inne:		<input type="checkbox"/> Instrumenty Dmuchane
		Dyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami

MEDITATIVE WHIRL

UŻYCIA NA DZIEŃ

Poziom 8 = (
$$\text{ } \div 2$$
) - 3

Dervish Level

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