

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
$\text{rund} = 2 + (\times 2) + \text{CHA} +$		
Rundy Dzisiaj		
WOLA SAVE DC	Poziom Barda	
$= 10 + (\div 2) + \text{CHA}$		

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 rzutów obronnych

FASCYNACJA PEŁNA UWAGA

Dervish Level

$$= \div 3$$
 (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 $2 \times (k10 + \text{CON})$ 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** Premie 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	Dyplomacja, Wycucie Pobudek
<input type="checkbox"/> Komedie	Blefowanie, Zastraszanie	<input type="checkbox"/> Bębny	Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie
<input type="checkbox"/> Taniec	Akrobatyka, Łatanie	<input type="checkbox"/> Śpiew	Blefowanie, Wycucie Pobudek
<input type="checkbox"/> Instrumenty Klawiszowe	Dyplomacja, Zastraszanie	<input type="checkbox"/> Strunowe	Blefowanie, Dyplomacja
Inne:		<input type="checkbox"/> Instrumenty Dmuchane	Dyplomacja, Postępowanie ze Zwierzętami
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			

MEDITATIVE WHIRL

Poziom **8**
$$= (\div 2) - 3$$

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