

DERVISH OF DAWN
(BARD)

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	Czary Bazowe	Czary Premiowe	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 WTAJEMNICZEN RYZYKO

Dervishes of Dawn can wear light armour without risking spell failure.

BATTLE DANCE

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ Dervish Level Inne

rund = 2 + ( x 2 ) + CHA +

Rundy Dziś

WOLA ST Rz. Obr. Poziom Barda

= 10 + ( ÷ 2 ) + CHA

Poziom 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

INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI Poziom 3 +

SUGESTIA Poziom 6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

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

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

PRZERAŻAJĄCY TON Poziom 14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

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

ZBIOROWA SUGESTIA Poziom 18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

ŚMIERTELNY WYSTĘP Poziom 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 Błefowanie, Przebieganie się	<input type="checkbox"/> Oratorium Dyplomacja. Wycucie Pobudek
<input type="checkbox"/> Komedie Błefowanie, Zastraszanie	<input type="checkbox"/> Bębny Postępowanie ze Zwierzętami, Zastraszanie
<input type="checkbox"/> Taniec Akrobatyka, Łatanie	<input type="checkbox"/> Śpiew Błefowanie, Wycucie Pobudek
<input type="checkbox"/> Instrumenty Klawiszowe Dyplomacja, Zastraszanie	<input type="checkbox"/> Strunowe Błefowanie, Dyplomacja
<input type="checkbox"/> Inne:	<input type="checkbox"/> Instrumenty Dmuchane 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