

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
<div>rund</div>	<div>= 2 + (× 2) + CHA +</div>	
Rundy Dzisiaj		
WOLA SAVE DC	Poziom Barda	
<div></div>	<div>= 10 + (÷ 2) + CHA</div>	

Poziom Begin or switch a battle dance as a swift action, rather than as a move action.

10

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
<div></div>	<div>= ÷ 3 (Zaokrąglane w górę)</div>

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 + 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

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"/> Komedie	Blefowanie, Zastraszanie
<input type="checkbox"/> Taniec	Akrobatyka, Łatanie
<input type="checkbox"/> Instrumenty Klawiszowe	Dyplomacja, Zastraszanie
Inne:	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

MEDITATIVE WHIRL

UŻYCIA NA DZIEŃ

Poziom 8 = (÷ 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