

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 WTAJEMNICZEN 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 ST Rz. Obr. | 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 Poziom 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 $2 \times (k10 + B)$ 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

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

Poziom **UŻYCIA NA DZIEŃ** Dervish Level

$$= (\div 2) - 3$$

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