DERVISH OF DAWN vel de (BARDO)			CONJUROS CONOCIDOS							
(B)	CONJUROS	, , , ,								
Conjuros CD Salv	•	_Conjucospjuros Adiciona	les			o				
Conocidos de Conjuros		Base 4 8 2								
	0	CAR								
	1	7777				_ <sub>1</sub>				
	2									
	3	+++					]			
	4									
	5					_ <sub>2</sub>				
CD Salv de Conjuro :	= 10 + CAR + Nivel	de Conjuro								
Concentración	= CAF	Nivel de Lanzador								
Nivel SPINNING S	SPELLCASTER					_ 3				
5 +4 concentration to cast defensively										
UMBRAL DE FALL										
	rvishes of Dawn can hout risking spell fa									
× F	BATTLE DAN	CE								
DURACIÓN AL DÍA	Dervish Level	Misc				<b>4</b>				
turnos = 2 +	·( × 2	) + CAR +								
Turnos 000 Hoy 000		·				5				
CD SALV VOL	Nivel de Baro	lo								
= 10	+ (	÷ 2 ) + CAR								
Nivel Begin or switch rather than as	h a battle dance as a mave action.	a swift action,				6				
INT	TERPRETACI	ONES					 ]			
CONTRAODA Contrarresta efectos m	nágicos que depend	an del sonido.	*			ERVISH				
Aliados a 30' usan la ti	irada de Interpretar	en lugar de una tirada de	salvación EX	instead of	STR for attack and dama	age rolls whe	n wielding a scimi	tar in one hand.		
<b>DISTRACCIÓN</b> Contrarresta efectos mágicos que dependan de la vista.			BIEN VERSADO							
Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de s										
FASCINAR Dervish MAX AUDIENCIA Level			2 - Grectos que dependan de sonido o lenguaje.							
			/ -		Usar bonificador en lugar		JN VERSAII	Usar bonificador	on lugar do	
=	÷ 3	(Redondear arriba)	☐ Actuaci	ión	Disfrazarse, Engañar		Oratoria	Averiguar Intend		
INFUNDIR VALOR			□ Comedi	ia	Engañar, Intimidar		Percusión	Intimidar, Trato	con Animales	
	contra etectos de e a tiradas de ataque	ncantamiento y compulsió y daño	_ built		Acrobacias, Volar		Canto	Averiguar Intend	_	
INFUNDIR G	RAN APTITUD		□ Instrum de Tecla		Diplomacia, Intimidar	_	Cuerda Instrumentos de	Diplomacia, Eng VientoDiplomacia, Trat		
Nivel +			Otro:					•		
Nivel SUGESTIÓN 6 Sugiere accione	es a una criatura ya	fascinada								
Nivel INSPIRE GRI										
2 x (d10 + CON	MEDITATIVE WHIRL									
	ruebas Fortaleza		U	SOS	Dervish	JIIAIIV.		g a battle dance, use	Uses	
Curar Heridas S		ILIZADORA  , afectado y estremecido		L DÍA	= (	) - 3	Quicken Spell as (effectively casti move action + sy	a move action ing a spell as a	today	
Nivel TONADA ATI		aanaián			· HQN	IBRE PA	RA TODO			
14 Enemigos se asustan y huyen de tu canción			Nivel							
Nivel INSPIRE HEROICS  +4 a todas las pruebas salvación		10 Usa cualquier habilidad como si fuera entrenada								
+4 a todas las pruebas salvación +4 bonus esquiva a CA			Nivel <b>16</b>	Nivel Todas las habilidades se consideran cláseas						
Nivel SUGESTIÓN EN GRUPO  18 Sugiere acciones a criaturas ya fascinadas			Nivel 19 Puedes elegir 10 en cualquier habilidad							
Nivel INTERPRETA  20 Causa que un er	ACIÓN MORTAL nemigo muera de al									