

# ARCANE DUELIST

Poziom Barda

(BARD)

## CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiiowe
		0		CHA - 4 CHA - 8 CHA - 12
		1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ST Rz. Obr. = 10 + CHA + Poziom Czar

## NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

% Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

## WYSTĘPY BARDA

CZAS TRWANIA  
NA DZIEŃ

Poziom  
Barda

Inne

$$\text{rund} = 2 + \left( \frac{\text{CHA}}{2} \times 2 \right) + \text{CHA} +$$

Rundy  
Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

$$= 10 + \left( \frac{\text{CHA}}{2} \right) + \text{CHA}$$

Poziom Rozpoczyna lub zmienia występy bardów jako akcja ruchu  
7 zamiast akcji standardowej.

## WYSTĘPY

### RALLYING CRY

Rally spirited allies. Allies within 30ft use your Intimidate roll in place of a saving throw against fear, every turn.

### ROZPROSZENIE

Counter magical effects that depend on sight. Allies within 30ft use Performance roll in place of a saving throw.

FASCYNACJA  
PEŁNA UWAGA

Poziom  
Barda

$$= \frac{\text{CHA}}{3} \quad (\text{Zaokrąglane w górę})$$

### INSPIROWANIE ODWAGI

+ Premia przeciwko urokom i efektom przymusu  
Premia do ataku i testów obrażeń

### INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

$$3 +$$

### BLADETHIRST

Poziom

$$6 = \left( \frac{\text{CHA}}{3} \right) - 1 \quad (\text{Zaokrąglane w dół})$$

Enhancement bonus to one weapon or natural weapon

### LAMENT ZAGŁADY

8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

### INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

9  $2 \times (k10 + B)$  tymczasowych punktów wytrzymałości  
+2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw

### KOJĄCA PIEŚŃ

12 Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran  
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

### PRZERAŻAJĄCY TON

14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występowaniem i uciekają

### INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

15 +4 do wszystkich rzutów obronnych  
+4 do KP

### MASS BLADETHIRST

18 +4 to 2 allies, +3 to 3, +2 to 4 or +1 to more than 4

### ŚMIERTELNY WYSTĘP

20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w

## ZNANE CZARY

0

1

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## ATUTY PREMIOWE

Poziom

1 ☐ Arcane Strike

DAMAGE BONUS

$$+ = 1 + \left( \frac{\text{CHA}}{5} \right)$$

Poziom  
Czarującego

2 ☐ Czarowanie w walce

+4 to Concentration checks to cast a spell defensively or while grappled

6 ☐ Disruptive

+4 DC to enemies casting defensively within your threatened area

10 ☐ Spellbreaker

Enemies that fail their check to cast defensively in your treated area provoke attacks of opportunity

14 ☐ Penetrating Strike

Bypass up to 5 points of damage reduction (not including damage reduction without a type)

18 ☐ Greater Penetrating Strike

Bypass up to 10 points of damage reduction (or 5 for damage reduction without a type)

## TAJEMNA WIEŻ

Poziom

WIEŻ Z PRZEDMIOTEM

5

## ARCANE ARMOUR

Poziom

10 Medium Armour Proficiency

Rzuca czary w średniej zbroi bez ryzyka niepowodzenia

Poziom

16 Heavy Armour Proficiency

Rzuca czary w ciężkiej zbroi bez ryzyka niepowodzenia