

ARCANE DUELIST

Poziom Barda

(BARD)

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiiowe
		0		CHA - 4 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

$$9 \quad 2 \times (k10 + B) \text{ tymczasowych punktów wytrzymałości}$$

+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 występem i uciekają

INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

$$15 \quad +4 \text{ do wszystkich rzutów obronnych}$$

+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

Poziom
Czarującego

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

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