

# DAREDEVIL

(BARD)

Poziom  
Barda

## CZARY

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

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

## NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

% Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

## WYSTĘPY BARDY

### CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

Poziom Barda

Inne

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

Rundy Dzisiaj ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

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

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

## 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

### FASCYNACJA PEŁNA UWAGA

Poziom Barda

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

### DERRING-DO

Poziom Barda

$$+ = \left( \frac{\text{CHA}}{6} + 1 \right) \div 6$$

Bonus to allies' reflex saves, and double to Dexterity-based skills. Allies who move at least 10ft gain a dodge bonus to their AC

### INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

$$3 +$$

### SUGESTIA

6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

### 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 występem i uciekają

### INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

15 +4 do wszystkich rzutów obronnych +4 do KP

### ZBIOROWA SUGESTIA

18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

### ŚMIERTELNY WYSTĘP

20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w

## ZNANE CZARY

0

1

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

## AGILE

### AGILE BONUS

Poziom Barda

Inne

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

Apply this bonus to Acrobatics, Bluff, Climb and Escape Artist skill checks

## CANNY FOE

### MANEWRY BOJOWE

Poziom 2

6

10

14

18

+2

Bonus applies to CMB to attempt, and CMD to resist, any of your chosen manoeuvres.

## DAUNTLESS

### MORALE BONUS

Poziom Barda

Poziom 2

6

10

14

18

$$+ = \left( \frac{\text{CHA}}{4} + 2 \right) \div 4$$

Apply this bonus to saving throws against mind-affecting effects, including fear effects

## SCOUNDREL'S FORTUNE

### FORTUNE PER DAY

Poziom Barda

Fortune Today

Poziom 5

6

10

14

18

$$+ = \frac{\text{CHA}}{5}$$

☐ ☐

Roll the d20 twice for a skill check and take the better result

## CZŁOWIEK ORKIESTRA

Poziom 10

6

10

14

18

Używaj dowolnej umiejętności, jak gdyby była wytrenowana

Wszystkie umiejętności są traktowane jako umiejętności klasowe

Może przyjąć 10 w teście dowolnej umiejętności