

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		
		2		
		3		
		4		
		5		
		6		

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

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEN RYZYKO

% Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARDA

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

Poziom Barda

Inne

$$\text{rund} = 2 + (\quad \times 2) + \text{CHA} +$$

Rundy Dziś

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

$$= 10 + (\quad \div 2) + \text{CHA}$$

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

WYSTĘPY

RALLYING CRY

Rally dispirited 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

$$= \quad \div 3$$
 (Zaokrąglane w górę)

INSPIROWANIE ODWAGI

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

INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom

3 +

BLADETHIRST

Poziom

6
$$= (\quad \div 3) - 1$$
 (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

Poziom

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

KOJĄCA PIEŚŃ

Poziom

12 Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorów

PRZERAŻAJĄCY TON

Poziom

14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

Poziom

15 +4 do wszystkich rzutów obronnych
+4 do KP

MASS BLADETHIRST

Poziom

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

ŚMIERTELNY WYSTĘP

Poziom

20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w

ZNANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

ATUTY PREMIOWE

Poziom

1 ☐ Arcane Strike

DAMAGE BONUS

+
$$= 1 + (\quad \div 5)$$

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 WIĘŻ

Poziom

WIĘŻ 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