

DAREDEVIL

(BARD)

Poziom
Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary na dzień	Czary Bazowe	Premiowe Czary
		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

Koncentracja = CHA + Poziom Czarującego

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

% Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARDY

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ Poziom Barda Inne

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

Rundy Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA SAVE DC Poziom Barda
 $\text{Wola} = 10 + (\dots \div 2) + \text{CHA}$

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 rzutów obronnych

FASCYNACJA PEŁNA UWAGA Poziom Barda

$\text{Fascynacja} = \dots \div 3$ (Zaokrąglane w górę)

DERRING-DO Poziom Barda

$\text{Derring-Do} = (\dots + 1) \div 6$

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

Poziom 3 INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

$\text{Inspiration} = \dots +$

Poziom 6 SUGESTIA

Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

Poziom 8 LAMENT ZAGŁADY

Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

Poziom 9 INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

$\text{Inspiration} = 2 \times (k10 + \text{CON})$ tymczasowych punktów wytrzymałości
+2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw

Poziom 12 KOJĄCA PIEŚŃ

Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

Poziom 14 PRZERAŻAJĄCY TON

Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

Poziom 15 INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

$\text{Inspiration} = \dots + 4$ do wszystkich rzutów obronnych
+4 do KP

Poziom 18 ZBIOROWA SUGESTIA

Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

Poziom 20 ŚMIERTELNY WYSTĘP

Sprowadza przeciwnika do śmierci w

ZNANE CZARY

0

1

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

AGILE

AGILE
BONUS

Poziom
Barda

Inne

$\text{Agile Bonus} = (\dots \div 2) +$

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

CANNY FOE

Poziom 2 MANEWRY BOJOWE

6

10

14

18

+2

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

DAUNTLESS

Poziom 2 MORALE
BONUS

Poziom
Barda

$\text{Morale Bonus} = (\dots + 2) \div 4$

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

SCOUNDREL'S FORTUNE

Poziom 5 FORTUNE
PER DAY

Poziom
Barda

Fortune
Today

$\text{Fortune} = \dots \div 5$

☐ ☐

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

CZŁOWIEK ORKIESTRA

Poziom 10

Używaj dowolnej umiejętności, jak gdyby była wytrenowana

Poziom 16

Wszystkie umiejętności są traktowane jako umiejętności klasowe

Poziom 19

Może przyjąć 10 w teście dowolnej umiejętności