

ARCANE DUELIST

Poziom Barda

(BARD)

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"/> <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 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

rund $F 2 + (\times 2) + CHA +$

Rundy Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA SAVE DC

Poziom Barda

= 10 + ($\div 2$) + CHA

Poziom 7 Rozpoczyna lub zmienia występy bardów jako akcja ruchu 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

Poziom Barda

PEŁNA UWAGA

= $\div 3$ (Zaokrąglane w górę)

INSPIROWANIE ODWAGI

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

Poziom 3 INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

+

Poziom 6 BLADETHIRST Poziom

= ($\div 3$) - 1 (Zaokrąglane w dół)
Enhancement bonus to one weapon or natural weapon

Poziom 8 LAMENT ZAGŁĘDY

Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

Poziom 9 INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

2 x (k10 + CON) tymczasowych punktów wytrzymałości, +2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw

Poziom 12 KOJĄCA PIEŚŃ

Zbirowe 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

+4 do wszystkich rzutów obronnych
+4 do KP

Poziom 18 MASS BLADETHIRST

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

Poziom 20 ŚMIERTELNY WYSTĘP

Sprawdza przeciwnika do śmierci w

ZNANE CZARY

0

1

☐ ☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐ ☐

ATUTY PREMIOWE

Poziom

DAMAGE BONUS

Poziom Czarującego

1 ☐ Arcane Strike

+ = 1 + ($\div 5$)

2 ☐ Combat Casting

+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