

# 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 BARDA

CZAS TRWANIA  
NA DZIEŃ

Poziom  
Barda

Inne

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

Rundy Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA SAVE DC

Poziom Barda

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

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

Poziom Barda

### PEŁNA UWAGA

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

### DERRING-DO

Poziom Barda

$$+ \quad = ( \quad + 1 ) \div 6$$

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

### INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom 3 +

### SUGESTIA

Poziom 6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

### LAMENT ZAGŁADY

Poziom 8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

### INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

Poziom 9   $2 \times (k10 + \text{CON})$  tymczasowych punktów wytrzymałości  
+2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw

### KOJĄCA PIEŚŃ

Poziom 12 Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran  
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

### 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

### ZBIOROWA SUGESTIA

Poziom 18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

### ŚMIERTELNY WYSTĘP

Poziom 20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w

## ZNANE CZARY

0

1

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

## AGILE

AGILE  
BONUS

Poziom  
Barda

Inne

$$+ \quad = ( \quad \div 2 ) +$$

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

$$+ \quad = ( \quad + 2 ) \div 4$$

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

$$+ \quad = \quad \div 5$$

☐ ☐

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