

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 ST Rz. Obr.

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
PEŁNA UWAGA

Poziom
Barda

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

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

KOJĄCA PIEŚŃ

Poziom 12 Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran
Usuwa zmęczenie oraz objawy 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