

# 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 Dzisiaj ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr. 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 PEŁNA UWAGA Poziom Barda

=  $\div 3$  (Zaokrąglane w górę)

### INSPIROWANIE ODWAGI

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

### INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom 3 +

Poziom 6 **BLADETHIRST** Poziom  =  $( \div 3 ) - 1$  (Zaokrąglane w dół)  
Enhancement bonus to one weapon or natural weapon

### LAMENT ZAGŁĘDY

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 Zbirowe 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

### 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

+  =  $1 + ( \div 5 )$

Poziom Czarującego

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