

# DAREDEVIL

(BARD)

Poziom  
Barda

## CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	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

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

Rundy Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr. 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 Poziom Barda  
PEŁNA UWAGA

$\text{FASCYNACJA} = \dots \div 3$  (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

$\text{INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI} = \dots +$

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

$\text{INSPIROWANIE WIELKOŚCI} = 2 \times (k10 + B)$  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

$\text{INSPIROWANIE ODWAGI} = \dots + 4$  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

### 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

$\text{MORALE BONUS} = ( \dots + 2 ) \div 4$

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

$\text{FORTUNE PER DAY} = \dots \div 5$

☐ ☐

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