

# ARCANE DUELIST

Poziom Barda

(BARD)

## CZARY

| Znane Czary | ST Rzutu Obronnego | Czary Dziennie | Czary Bazowe | Czary Premiowe | Czary                                                                                               |
|-------------|--------------------|----------------|--------------|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|             |                    | 0              |              |                | CHA - 4<br>CHA - 8<br>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 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 +

### BLADETHIRST

Poziom

Poziom 6  = (  $\div 3$  ) - 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 x (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

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