KRONIKARZ
(BARD)

Poziom Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego		Czary Dziennie	= Czary Bazowe +	Czary Premiowe CHA	CHA - 4	CHA - 8	CHA - 12
		0						
		1						
		2						
		3						
		4						
		5						
		6						

ST Rz. Obr. = 10 + CHA + Poziom Czaru

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

% Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARDA

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

rund = 2 + (Poziom Barda × 2) + CHA + Inne

Rundy Dziś

WOLA ST Rz. Obr.

= 10 + (Poziom Barda ÷ 2) + 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 ÷ 3 (Zaokrąglane w górę)

NATURALIST

+ = (Poziom Barda + 1) ÷ 6

Bonus to AC and attack rolls against an identified creature
Granted to allies within 30ft who can see and hear you

Poziom 3 **INSPIROWANIE BIEGŁOŚĆI** +

Poziom 6 **LAMENTABLE BELABOURMENT**
Daze or confuse one already fascinated creature

Poziom 8 **LAMENT ZAGŁADY**
Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

Poziom 12 **KOJĄCA PIEŚŃ**
Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorów

Poziom 14 **PRZERAŻAJĄCY TON**
Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

Poziom 15 **INSPIROWANIE ODWAGI** MAX AFFECTED
+4 do wszystkich rzutów obronnych
+4 do KP

Poziom 18 **PEDANTIC LECTURE**
Daze, confuse or put to sleep already fascinated creatures

Poziom 20 **ŚMIERTELNY WYSTĘP**
Sprowadza przeciwnika do śmierci w

ZNANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA PREMIA

= (Poziom Barda ÷ 2) + Inne

Bardowie używają każdej Wiedzy jako umiejętności wyszkolonej

MISTRZ WIEDZY

Take 20 on any Knowledge skill roll

Poziom 2 **TAKE 20** PER DAY

+ = (Poziom Barda + 4) ÷ 6

Przyjętych 20 dziś

MAGIC LORE

Take 10 on Spellcraft checks to identify magic items or decipher scrolls.
Disarm magical traps as a Rogue.

Poziom 2 +4 Bonus to saving throws against magical traps, language-dependent effects, symbols, glyphs and magic writings.

CZŁOWIEK ORKIESTRA

Poziom 5 Używaj dowolnej umiejętności, jak gdyby była wytrenowana

Poziom 11 Wszystkie umiejętności są traktowane jako umiejętności klasowe

Poziom 17 Może przyjąć 10 w teście dowolnej umiejętności

PROBABLE PATH

Take 10 on any d20 roll

Poziom 10 **TAKE 10** PER DAY

+ = (Poziom Barda - 7) ÷ 3

Przyjętych 20 dziś