

# JUGGLER

(BARD)

Poziom  
Barda

## ZNANE CZARY

### CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiowe
		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

### NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

%

Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

### WYSTĘPY BARDY

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

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

#### INSPIROWANIE ODWAGI

+

Premia przeciwko urokom i efektom przymusu  
Premia do ataku i testów obrażeń

#### INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom

3

+

#### Poziom SUGESTIA

6

Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

#### Poziom LAMENT ZAGŁADY

8

Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

#### Poziom INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

9

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

#### Poziom PRZERAŻAJĄCY TON

14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

#### Poziom INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

15

+4 do wszystkich rzutów obronnych  
+4 premii unikowej do KP

#### Poziom ZBIOROWA SUGESTIA

18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

#### Poziom ŚMIERTELNY WYSTĘP

20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w

0

1

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐

## FAST REACTIONS

Poziom

1

**Deflect Arrows.** Once per round when you would normally be hit by an attack from a ranged weapon, you can deflect it so it does no damage.

Poziom

5

**Snatch Arrows.** When using **Deflect Arrows** you may choose to catch the weapon instead of deflecting it.

Poziom

11

You can use **Deflect Arrows** or **Snatch Arrows** a second time each round (with a -5 penalty on your second attack roll)

Poziom

17

You can use **Deflect Arrows** or **Snatch Arrows** a third time each round (with a -10 penalty on your third attack roll)

## COMBAT JUGGLING

Poziom

2

Can wield up to 3 Weapons or objects

6

Can wield up to 4 Weapons or objects

10

Can wield up to 5 weapons or objects

14

Can wield up to 6 weapons or objects

18

Can wield up to 7 Weapons or objects

## EVASION

Poziom

2

**Evasion**, making a successful Reflex saving throw against an attack that normally deals half damage on a successful save does no damage.

Poziom

12

**Improved Evasion**, take half damage on a failed Reflex save.

## 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