

# DETECTIVE (BARD)

Poziom  
Barda

## CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiiowe
		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"/>

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

Poziom  
Barda

Inne

$$\text{rund} = 2 + \left( \frac{\text{CHA}}{2} \right) + \text{CHA} +$$

Rundy  
Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

$$= 10 + \left( \frac{\text{CHA}}{2} \right) + \text{CHA}$$

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

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

### CAREFUL TEAMWORK

Poziom Barda

$$= \left( \frac{\text{CHA}}{2} + 1 \right) \div 6$$

Bonus to Initiative, Perception and Disable Device to allies within 30ft, for up to an hour. Allies must see and hear you for 3 rounds.

### POZIOM 3 INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

$$+ \text{CHA}$$

### POZIOM 6 SUGESTIA

Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

### POZIOM 8 LAMENT ZAGŁADY

Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

### POZIOM 9 TRUE CONFESSION

On a successful Sense Motive, reveals lies and enchantments  
Perform for: 9 3 rounds 15 2 rounds 20 1 rounds

### 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 SHOW YOURSELVES

Enemies within 30ft are compelled to reveal themselves

### POZIOM 18 ZBIOROWA SUGESTIA

Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

### POZIOM 20 ŚMIERTELNY WYSTĘP

Sprowadza przeciwnika do śmierci w

## ZNANE CZARY

0

☐ Wykrycie Dobra / Zła / Prawa / Chaosu

1

☐ ☐ ☐

☐ Zone of Truth

2

☐ ☐ ☐

☐ Arcane Eye

☐ Speak With Dead

☐ Speak With Plants

3

☐ ☐ ☐

☐ Discern Lies

4

☐ ☐ ☐

☐ Prying Eyes

☐ Stone Tell

5

☐ ☐ ☐

☐ Ujawnienie Położenia

☐ Find The Path

☐ Greater Prying Eyes

☐ Chwilowe Olśnienie

6

☐ ☐ ☐

## EYE FOR DETAIL

### WIEDZA PREMIA

Poziom  
Barda

Inne

$$= \left( \frac{\text{CHA}}{2} \right) +$$

Apply this bonus to Knowledge (local), Perception, Sense Motive and Diplomacy checks to gather information

## ARCANE INSIGHT

Poziom 2 Locate and disable traps as a Rogue

+4

Bonus applies to saving throws against illusions, and caster level checks and saving throws to see through disguises

## MISTRZ WIEDZY

Poziom 5 PRZYJMIJ 10  
Nielimitowane

PRZYJMIJ 20 NA DZIEŃ Przyjętych 20 dziś

☐ ☐ ☐

## 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