

# KRONIKARZ

## (BARD)

Poziom  
Barda

### ZNANE CZARY

#### CZARY

Znane Czary	ST Rzut Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary Premiiowe
		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 Czar

#### NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

%

Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

#### WYSTĘPY BARDY

CZAS TRWANIA  
NA DZIEŃ

Poziom  
Barda

Inne

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

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

FASCYNACJA  
PEŁNA UWAGA

Poziom  
Barda

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

##### NATURALIST

Poziom Barda

$$+ \frac{\text{CHA}}{6} + 1 \div 6$$

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

##### INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom 3

+

##### SUGESTIA

Poziom 6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

##### LAMENTABLE BELABOURMENT

Poziom 6 Daze or confuse one already fascinated creature

##### LAMENT ZAGŁADY

Poziom 8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

##### KOJĄCA PIEŚŃ

Poziom 12 Zbiorowe 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

##### PEDANTIC LECTURE

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

##### ŚMIERTELNY WYSTĘP

Poziom 20 Sprowadza przeciwnika do śmierci w

0

1

☐ ☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

5

☐ ☐ ☐

6

☐ ☐ ☐

### WIEDZA BARDÓW

WIEDZA  
PREMIA

Poziom  
Barda

Inne

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

Bardowie używają każdej Wiedzy jako umiejętności wyszkolonej

#### MISTRZ WIEDZY

Take 20 on any Knowledge skill roll

Poziom 2

TAKE 20  
PER DAY

Poziom  
Barda

Przyjętych 20 dziś

$$+ \frac{\text{CHA}}{6} + 4 \div 6$$

☐ ☐ ☐

#### MAGIC LORE

Take 10 on Spellcraft checks to identify magic items or decipher scrolls.

Poziom 2

Disarm magical traps as a Rogue.

+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

Przyjętych 20 dziś

$$+ \frac{\text{CHA}}{3} - 7 \div 3$$

☐ ☐ ☐