

KRONIKARZ

(BARD)

Poziom
Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzutów 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

$$\text{rund} F 2 + (\times 2) + CHA +$$

Rundy
Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

$$= 10 + (\div 2) + CHA$$

Poziom Rozpoczyna lub zmienia występy bardów jako akcja ruchu
7 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

$$= \div 3$$
 (Zaokrąglane w górę)

NATURALIST

Poziom Barda

$$+ = (+ 1) \div 6$$

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

ZNANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA
PREMIA

Poziom
Barda

Inne

$$= (\div 2) +$$
 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

$$+ = (+ 4) \div 6$$

☐ ☐ ☐ ☐

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

$$+ = (- 7) \div 3$$

☐ ☐ ☐ ☐