

# DETECTIVE (BARD)

Poziom  
Barda

## CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego	Czary na dzień	= Czary Bazowe	Czary Premiiowe Czary
		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"/> <input type="checkbox"/>

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

Koncentracja  = CHA + Poziom Czarującego

## NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

% Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

## WYSTĘPY BARDY

### CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

Poziom  
Barda

Inne

rund  $F 2 + ( \times 2 ) + CHA +$

Rundy Dzisiaj ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### WOLA ST Rz. Obr.

Poziom Barda

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

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

Poziom  
Barda

### PEŁNA UWAGA

=  $\div 3$  (Zaokrąglane w górę)

### CAREFUL TEAMWORK

Poziom Barda

+  =  $( + 1 ) \div 6$

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.

### INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom 3 +

### SUGESTIA

Poziom 6 Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

### LAMENT ZAGŁADY

Poziom 8 Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

### TRUE CONFESSION

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

### KOJĄCA PIEŚŃ

Poziom 12 Zbiorowe Leczenie Poważnych Ran  
Usuwa zmęczenie oraz objawy chorób

### PRZERAŻAJĄCY TON

Poziom 14 Przeciwnicy są przerażeni twoim występem i uciekają

### SHOW YOURSELVES

Poziom 15 Enemies within 30ft are compelled to reveal themselves

### ZBIOROWA SUGESTIA

Poziom 18 Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

### ŚMIERTELNY WYSTĘP

Poziom 20 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

☐ ☐ ☐

☐ Discern Location

☐ Find The Path

☐ Greater Prying Eyes

☐ Moment of Prescience

6

☐ ☐ ☐

## EYE FOR DETAIL

### WIEDZA PREMIA

Poziom  
Barda

Inne

=  $( \div 2 ) +$

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