

ARCHIVIST

(BARD)

Poziom Barda

CZARY

Znane Czary

ST Rzutu Obronnego

Czary na dzień

= Czary Bazowe

Czary Premiowe

Czary

0

1

2

3

4

5

6

CHA

CHA - 4

CHA - 8

CHA - 12

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 BARDŲ

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

Poziom Barda

Inne

run

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

Rundy Dziś

WOLA SAVE DC

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 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

Poziom 3

INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

$+$

Poziom 6

SUGESTIA

Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

Poziom 6

LAMENTABLE BELABOURMENT

Daze or confuse one already fascinated creature

Poziom 8

LAMENT ZAGŁADY

Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

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

INSPIROWANIE ODWAGI MAX AFFECTED

$+4$ do wszystkich rzutów obronnych
 $+4$ do KP

Poziom 18

PEDANTIC LECTURE

Daze, confuse or put to sleep already fascinated creatures

Poziom 20

ŚMIERTELNY WYSTĘP

Sprowadza przeciwnika do śmierci w

ZNANE CZARY

0

1

2

3

4

5

6

WIEDZA BARDÓW

WIEDZA BONUS

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

$+ = (+ 4) \div 6$

Przyjętych 20 dziś

MAGIC LORE

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

Poziom 2

$+4$

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

$+ = (- 7) \div 3$

Przyjętych 20 dziś