

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							

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 BARDŃ

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

Poziom Barda

Inne

run

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

Rundy Dziś

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 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

$+ = (+ 4) \div 6$

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

Poziom Barda

$+ = (- 7) \div 3$

Przyjętych 20 dziś