

DIRGE BARD

Poziom Barda

CZARY

| Znane Czary | ST Rzutu Obronnego | Czary Dziennie | = Czary Bazowe | Czary Premiowe                 |
|-------------|--------------------|----------------|----------------|--------------------------------|
|             |                    | 0              |                | CHA - 4<br>CHA - 8<br>CHA - 12 |
|             |                    | 1              |                |                                |
|             |                    | 2              |                |                                |
|             |                    | 3              |                |                                |
|             |                    | 4              |                |                                |
|             |                    | 5              |                |                                |
|             |                    | 6              |                |                                |

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

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

%

Bard może nosić lekką zbroję bez ryzyka niepowodzenia czaru.

WYSTĘPY BARD

CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

Poziom Barda

Inne

round

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

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)

INSPIROWANIE ODWAGI

+

Premia przeciwko urokom i efektom przymusu  
Premia do ataku i testów obrażeń

INSPIROWANIE BIEGŁOŚCI

Poziom 3

+

SUGESTIA

Poziom 6

Sugeruje akcję jednej zafascynowanej istocie

LAMENT ZAGŁĘDY

Poziom 8

Wywołuje wstrząs u wrogów w zasięgu 9m

INSPIROWANIE WIELKOŚCI MAX AFFECTED

Poziom 9

$2 \times (k10 + B)$  tymczasowych punktów wytrzymałości.  
+2 do ataku, +1 do rz. obr. na Wytrw

DANCE OF THE DEAD

Poziom 10

Create zombies or skeletons as Animate Dead

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

ZBIOROWA SUGESTIA

Poziom 18

Sugerowanie akcji zafascynowanym istotom

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

$$= ( \div 2 ) +$$

Zastosuj tą premię do wszystkich umiejętności Wiedzy  
Bardowie używają każdej Wiedzy jako umiejętności wyszkolonej

HAUNTED EYES

Poziom 2

+4

Bonus applies to saving throws against fear, energy drain, death effects and necromancy

SECRETS OF THE GRAVE

WIEDZA PREMIA

Poziom Barda

2

$$= \div 2$$

Bonus applies to Knowledge (religion) checks made to identify undead creatures and their abilities

A dirge bard may use mind-affecting spells to affect even mindless undead

At 2nd, 6th, 10th, 14th and 18th level, learn an extra necromancy spell from any arcane spell list

HAUNTING REFRAIN

Use Perform (keyboard) or Perform (percussion) in place of Intimidate to demoralise and opponent

PERFORMANCE BONUS

Poziom Barda

5

$$= \div 2$$

SAVING THROW DC BONUS

Poziom Barda

$$= \div 5$$