

# BARD

Poziom  
Barda

## CZARY

Znane Czary	ST Rzutów Obronnego	Czary na dzień	= Czary Bazowe	Premiowe 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 BARDŲ

### CZAS TRWANIA NA DZIEŃ

Poziom  
Barda

Inne

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

Rundy Dzisiaj ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### WOLA SAVE DC

Poziom  
Barda

$\text{WOLA} = 10 + ( \dots \div 2 ) + \text{CHA}$

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

$\text{FASCYNACJA} = \dots \div 3$  (Zaokrąglane w górę)

### INSPIROWANIE ODWAGI

+ Premia przeciwko urokom i efektem 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 × (k10 + CON) 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 BONUS

Poziom  
Barda

Inne

$\text{WIEDZA BONUS} = ( \dots \div 2 ) +$

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

Poziom 2

### WIEDZA BONUS

Poziom Barda

$\text{WIEDZA BONUS} = \dots \div 2$

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

Poziom 5

### PERFORMANCE BONUS

Poziom Barda

$\text{PERFORMANCE BONUS} = \dots \div 2$

### SAVING THROW DC BONUS

Poziom Barda

$\text{SAVING THROW DC BONUS} = \dots \div 5$