

BARD

Poziom
Barda

CZARY

Znane Czary	ST Rzutu 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

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

Rundy Dziś ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WOLA SAVE DC

Poziom Barda

$\text{Wola} = 10 + (\text{Poziom Barda} \div 2) + \text{CHA}$

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

$\text{Fascynacja} = \text{Poziom Barda} \div 3$ (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 $2 \times (k10 + \text{CON})$ 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

$\text{Wiedza Bonus} = (\text{Poziom Barda} \div 2) +$

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

$\text{Wiedza Bonus} = \text{Poziom Barda} \div 2$

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

$\text{Performance Bonus} = \text{Poziom Barda} \div 2$

SAVING THROW DC BONUS

Poziom Barda

$\text{Saving Throw DC Bonus} = \text{Poziom Barda} \div 5$

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